KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

29

PLAYSTATION 3 ● XBOX 360 ● WII ● DS ● PSP ● PLAYSTATION 2 ● PC

SKATE 2
HAASTAVAA LAUTAILUA

PELIKONE NAPEROILLE
TESTISSÄ V.SMILE

HOBITIT VAUHDISSA
KAKSI LORD OF THE RINGS -PELIÄ ARVOSTELUSSA

mini ninjas

ELÄIMIÄ PELASTAVAT PIKKUSOTURIT

OTA MUKAAN!

PÄÄKIRJOITUS

Kyllä ennen oli helppoa

VIDEOPELIEN, VANHEMPIEN JA LASTEN välinen suhde menee aina vain monimutkaisemmaksi. Kun aloittelin polvenkorkuisena peliharrastustani, ei ollut ikärajoja eikä kukaan oikeastaan tajunnut edes valvoa minua. Nintendon ja sen pelimestari **Shigeru Miyamoton** vaikutus oli niin vahva, että pelejä pidettiin turvallisina leluina, ja se luulo piti pitkälti paikkansa. Vaikka pelit ostettiin lähinnä nimen ja kannen perusteella, vastaan ei koskaan tullut mitään kovin järkyttävää.

Nyt on toisin. On paljon pelejä, jotka on tuunattu kauhua rakastavien parikymppisten ja jopa kaltaisteni kolmekymppisten pureskeltavaksi. Tässä numerossa testaamme myös pelikonsolin, jota mainostetaan jopa kolmevuotiaille tarkoitetuksi. Nyt vanhempien on pakko seurata asioita ja tietää, mistä peleissä on oikeasti kysymys. Se ei ole helppoa, sillä tietolähteenä on usein vain netti, jonka "tieto" on usein mitä on. Television "dokumenttien" pelitietämys on usein taas toiselta vuosikymmeneltä tai toiselta planeetalta.

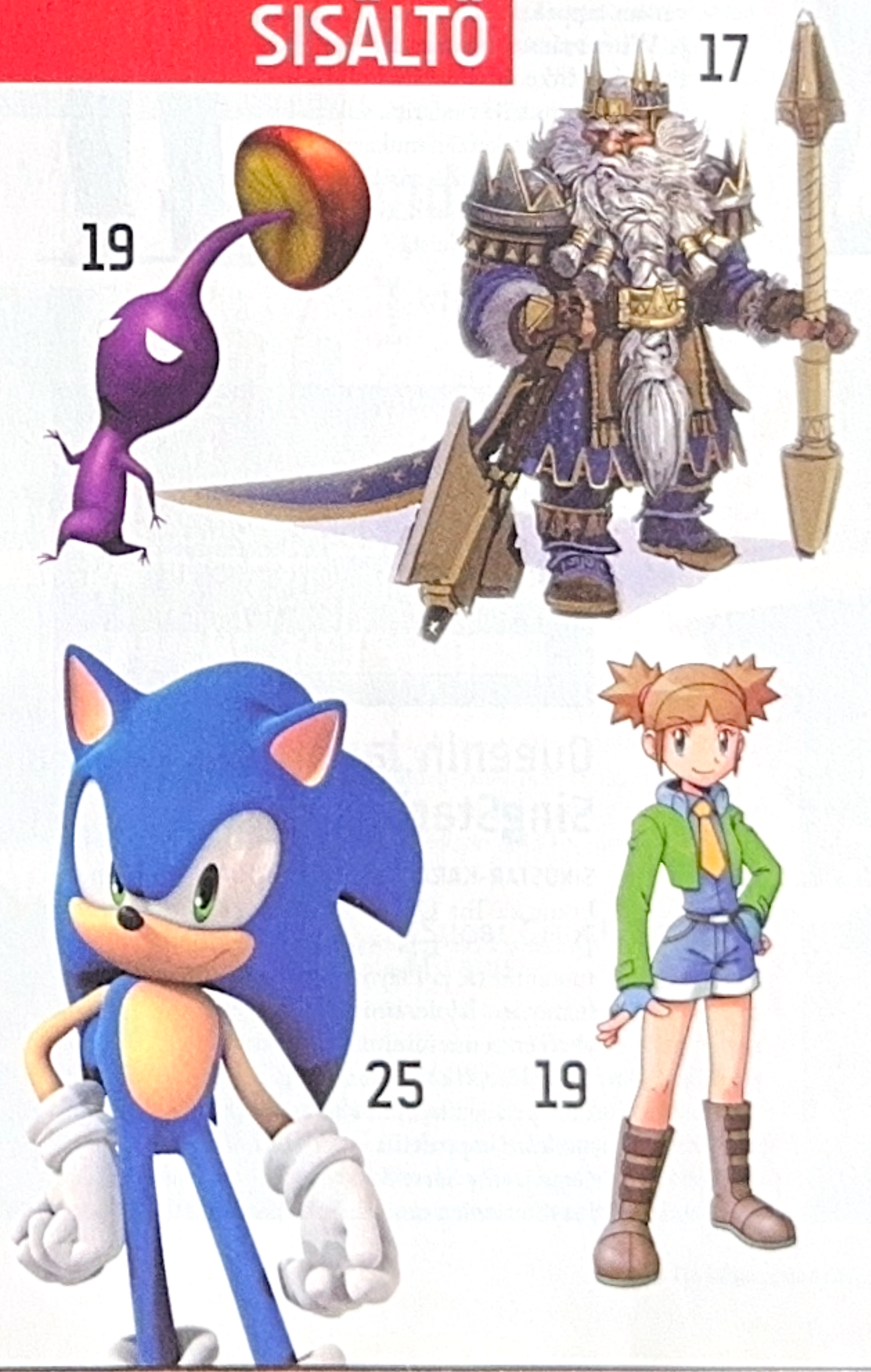
Toisaalta nyt on kasvanut myös himopelaavien vanhempien sukupolvi, jolle pelit ovat luonnollisempi ajanviettotapa kuin televisio. Heitäkin kohtaan kohdistuu ennakkoluuloja, mistä kertoo myös tämän numeron viimeisen sivun kolumni.

Joskus on pakko miettiä, että kuinka viihteen kanssa sompailu voi ollakin näin kinkkistä. Takaisin ei kuitenkaan ole paluuta: videopelejä myytiin Suomessa vuonna 2008 enemmän kuin koskaan.

–Janne Pyykkönen, päätoimittaja

P.S. World of Goo on aivan uskomattoman hyvä peli. Lue arvostelu sivulta 29.

SISÄLTÖ



04 Pelimaailma nyt
05 Myydyimmät pelit
08 Testissä V.Smile-pelikonsoli
12 Mini Ninjas
14 Arvostelut ja kolumni
15 Skate 2, Prince of Persia
16 Monster Lab, SimAnimals
17 The Lord of the Rings: Mines of Moria, The Lord of the Rings: Conquest
18 Locoroco 2, Bolt
19 Pikmin (New Play Control!), Pokémon Ranger: Shadows of Almia
20 Metal Slug 7, Trackmania DS
21 Wii Family Party, Imagine: Girl Band
24 Real Football 2009, WWE Smackdown vs. Raw 2009
25 Sonic Unleashed, Mystery Case Files: MillionHeir
26 Fire Emblem: Shadow Dragon, Animal Crossing: Let's go to the City
27 A Vampyre Story, Sam & Max: Season One
28 Street Fighter IV, Petz: My Monkey Family
29 Lataamo
30 Kolumni

PELIMAAILMA NYT

GameCube-klassikot uusiokäyttöön

NINTENDO TUO TAKAISIN VANHAT GAMECUBE-HITIT uuden New Play Control -brändin alla. Projektin nimi viittaa siihen, että pelit on sovitettu uudestaan toimimaan Wiin liikeohjausta hyödyntäen. Luvassa on myös pieniä parannuksia grafiikkaan, mutta pääpaino on ohjauksen uudistamisessa. New Play Control saattaisi haiskahtaa rahastukselta, mutta heikosti menestyneellä GameCubella oli runsaasti hyviä pelejä, joilla on todella syytä saavuttaa suurempi suosio hitiksi nousseen Wiin kautta. Ensimmäinen New Play Control -peleistä on *Pikmin*, jonka arvostelun voit lukea sivulta 19. Myöhemmin luvassa on esimerkiksi GameCuben superklassikko *Metroid Prime*, joka oli sukupolvensa parhaita pelejä.

Wallace ja Gromit pc:llä ja Xboxilla

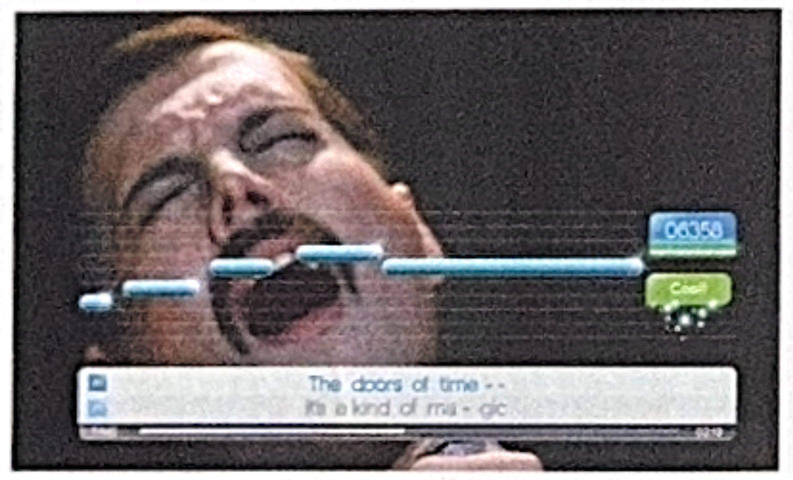
MUOVAILUVAHAKOIRA GROMIT ja hänen isäntänsä Wallace seikkailevat keväällä sekä pc-koneilla että Xbox 360 -konsoleilla. Projektin takana on *Luupäät*- ja *Sam & Max* -seikkailuja tuottanut Telltale Games. *Wallace & Gromit's Grand Adventure* on sarja lyhyitä seikkailuja, joita myydään netissä ja Xbox Live -verkossa.

Indiana Jones palaa Atlantikseen

LUCASARTS JULKAISEE Wiille, PlayStation 2:lle, DS:lle ja PSP:lle uuden *Indiana Jones* -seikkailun. Indy jahtaa *Staff of the Kings* -pelissä Mooseksen sauvaa, jonka perässä ovat tietenkin natsit johtajanaan ilkeä Magnus Voller. Peliin luvataan tappelua, pulmia ja toimintaa, ja Wii-versiossa ruoskaa heilutellaan tietenkin liikeohjainkapulalla. Indyn fanit voivat todella riemuita, sillä pelin Wii-versioon kätketään mukaan vanha *Indiana Jones & The Fate of Atlantis*, jota monet pitävät yhtenä kaikkien aikojen parhaista seikkailupeleistä.

LittleBigPlanet on Pelaa!-lehden valinta

PELAA! OSALLISTUI Suomen peli- ja multimediayhdistys FIGMA:n gaalaan, jossa jaettiin lehdistön palkinnot vuoden parhaille peleille. *Pelaa!:n* toimitus valitsi vuoden perhepelin, ja palkinnon vei PlayStation 3:n *LittleBigPlanet*. Valinta oli helppo, sillä kyseessä on harvinaisen laadukas, älykäs, väkivallaton ja söpö peli, joka miellyttää yhtä hyvin sekä nuoria että vanhoja pelaajia. Vaakakupissa painoi myös *LittleBigPlanetin* hieno suomenkielinen selostus.



Queenin laulut SingStariin

SINGSTAR-KARAOKEPELIEN SARJA JATKUU maaliskuussa The Queen -yhtyeen lauluilla. *SingStar Queenin* PS3-versiossa on 25 kappaletta yhtyeen tuotannosta, ja PlayStation 2:ssa niitä on viisi vähemmän. Molemmissa ovat tietenkin mukana yhtyeen tunnetuimmat klassikot, kuten *I Want to Break Free*, *We Will Rock You* ja *Bohemian Rhapsody*. PS3-pelaajia hemmotellaan yksinoikeudella esimerkiksi kappaleilla kuten *A Kind of Magic*, *Radio Gaga* ja *The Show Must Go On*, joten molempien PlayStationien omistajien valinta on selvä.

MYYDYIMMÄT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

playstation

1 Skate 2

Skeittipelien kuningas palaa jälleen! Vanha Flick it -systeemi tekee paluun: skeittilautaa ohjataan analogitikulla lähes aitoa vastaavasti. Flipit, olliet ja muut tutut temput lähtevät melkein kuin oikeastikin.

2 SingStar: SuomiRock

"Minä lähden Pohjois-Karjalaan!" *SingStarin SuomiRock*-painos sisältää suomalaisen rockmusiikin suurimmat klassikot. Mukana muun muassa Leevi and the Leavings, Apulanta, TikTak, Eppu Normaali ja moni muu.

3 Guitar Hero: World Tour

Guitar Hero on uudistunut täysin. Tällä kertaa ei enää tyydytä pelkkään kitarointiin, vaan mukana on koko bändi. Koko perhe tai kaveriporukka pääsee siis mukaan rokkaamaan! Paketti sisältää kitaran, rummut ja mikrofonin. Myydään myös erikseen.

xbox

1 Skate 2

Skeittipelien kuninkaan Xbox-versiossa on mukana kaikki samat ominaisuudet kuin PlayStation 3:llakin. San Vanelonan kaupungista löytyy rutkasti kaiteita, hyppyreitä ja altaita, jotka odottavat kuolemaa uhmaavaa rämäpäätä.

2 The Lord of the Rings: Conquest

Keski-maahan sijoittuva joukkuepohjainen toimintapeli. Tuttuihin *Taru sormusten herrasta* -ympäristöihin sisältyvässä pelissä otetaan yhteen miekoin ja jousin. Toimii niin verkossa kuin yksinpelinäkin.

3 Guitar Hero: World Tour

Siinä missä aiemmat *Guitar Herot* tyytyivät pelkkään kitarasankarointiin, tuoreessa osassa mukaan pääsevät myös rumpali ja laulaja. Sisältää soittimet sekä kymmenittäin tuttuja biisejä aina **Michael Jacksonista** Paramoreen.

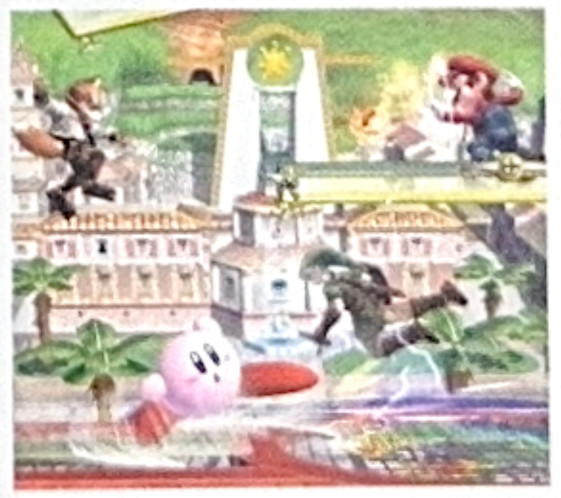
nintendo

1 Wii Fit

Konsolikuntoilu on aina yhtä suosittua. Tasapainolaudan kanssa toimitettava *Wii Fit* sisältää hauskaa ja helposti lähestyttävää kuntoilua. Se sopii kaikille vauvasta vaariin. Tämä on yksi tämän sukupolven suurimmista ilmiöistä!

2 Mario Kart Wii

Mario Kartilla on pitkät perinteet, jotka Wii-versio pistää uusiksi. Tutut hahmot ajavat taas kilpaa, mutta tällä kertaa auto ei käännykään enää vain pienellä peukalon liikautuksella, vaan pelaaja saa oikean ratin kouriinsa.



3 Super Smash Bros. Brawl

Mario ja Luigi kohtaavat Sonicin ja Solid Snaken. Pikachu ottaa mittaa Bowserista. *Super Smash Bros. Brawl* tuo ruudullesi kymmenittäin videopelimaailman suurimpia ikoneita, jotka ottavat mittaa toisistaan vauhdikkaissa taistoissa. Armoa ei anneta!

pc

1 Spore

Simsin luojan uusi peli, *Spore*, pistää pelaajan Jumalan suuriin saappaisiin. Luo omat rotusi, rakenna oma maailmasi ja katso miten luomuksesi lopulta kehittyy.

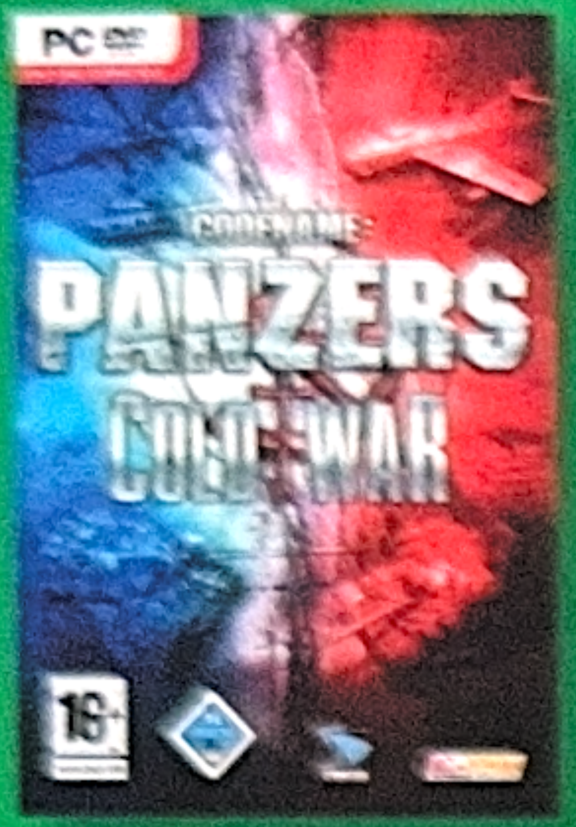
2 World of Warcraft: Wrath of the Lich King

World of Warcraftin tuorein osa. Kaikkien tuntema *WoW*-maailma imaisee mukaansa tehokkaasti. Siitä kertovat miljoonat aktiiviset pelaajat, jotka grindaavat *WoWin* ihmeellisessä maailmassa tälläkin hetkellä.

3 The Sims 2

Sims on aina yhtä suosittua. Vanhan kunnon nukkekotipelin kolmas osa on tulossa tänä kesänä, mutta toinen osakin on edelleen voimissaan. Pyöritä omaa talouttasi, perusta perhe... *Simsin* maailmassa on imua.

Lista on koostettu Tilt-pelikaupoista saatujen tietojen perusteella.



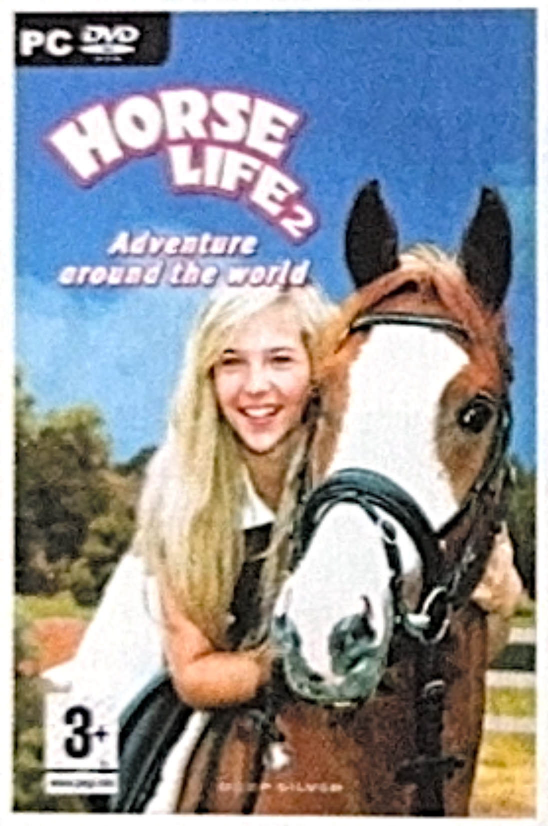
PC-DVD
Codename Panzers: Cold War
49,90

On aika muuttaa kylmän sodan historiaa palkitun Codename Panzers -sarjan uusimmassa reaaliaikaisessa strategiapelissä. Tuo kireä aikakausi, jolloin väärä sana väärässä paikassa olisi voinut laukaista maailmansodan, muodostaa hyytävän näyttämön Codename Panzers: Cold War -pelin tapahtumille.

PS3
Eternal Sonata
65,90

Ylitä unen ja todellisuuden välinen raja. Kuuluisa säveltäjä Frederic Chopin häilyy kuolinvuoteellaan tuonpuoleisen rajalla. Viimeisten elintuntiensa aikana hän tapaa sadunomaisessa unessa nuoren tytön, jota uhkaa kauhea kohtalo, sekä pojan joka kamppailee tytön pelastamiseksi.

PC-DVD
Age of Pirates
47,90



PC-DVD
Horse Life 2
24,90

PS2
Samurai Showdown Anthology
24,90

PSP
19,95

PS2
King of Fighters Collection
24,90

PSP
19,95

Autopelien eliittiä!

Xbox360
Race Pro
65,90

RACE Pro synnyttää henkeäsalpaavan todentunnun ja tarjoaa pelaajille upean ajopelielämyksen, joka pohjautuu SimBinin omaan Lizard-fysiikkamoottoriin. Ajotuntuma on tarkka, ja ajaja tuntee jokaisen kaarteen ja kiihdytyksen, kisaa edeltävän jännityksen sekä voitonriemun ruutulipun heilahtaessa. RACE Pro tarjoaa ennen kokematonta toden tuntua ja eläytymistä autokilpailun maailmaan realististen automallien ja virallisten FIA-kisojen ja ratojen ansiosta.

Online-peli Xbox LIVE® verkossa Xbox 360 konsolin ja System Link tuen avulla tarjoaa jopa 12 pelaajalle mahdollisuuden kisata toisiaan vastaan. Kotipelissä Hot Seat ominaisuutta käyttämällä pelaajat voivat ajaa vuorotellen rajatun ajan ja siirtää sitten ohjaimen seuraavalle pelaajalle jne., mikä vaatii hyvää reaktionopeutta ja tarkkuutta kokeneimmiltakin pelaajilta.

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

Minkä nuorena oppii

Testissä lasten pelikonsoli V.Smile

Teksti:
Janne Pyykkönen

Minkälainen on pikkulapsille tarkoitettu pelikonsoli, ja onko sellaiselle oikeaa tarvetta? *Pelaa!:n* toimituksessa havahduttiin miettimään näitä kysymyksiä V.Smile-pelikoneen myötä. Laitetta ei markkinoida varsinaisesti pelikonsolina, vaan "tv-oppimisympäristönä". Lisäksi jonkin aikaa markkinoilla ollut laite pääsi aluksi livahtamaan seulasta siksi, että sitä kaupataan ainoastaan lelukaupoissa ja leluosastoilla. Päätimme nyt antaa koneen tiukan testiryhmän, eli aitojen naperoiden, käyttöön.

VTech-yhtiön valmistama V.Smile on noin 80 euron hintainen ja värikkäästä muovista tehty laite, jonka kohderyhmäksi määritetään paketin kyljessä 3–7-vuotiaat lapset. Testaajat olivat haarukan alapäästä, 3- ja 4-vuotiaita, sillä kone on tarkoitettu selkeästi "lasten ekaksi" konsoliksi ennen esimerkiksi Nintendon Wiitä.

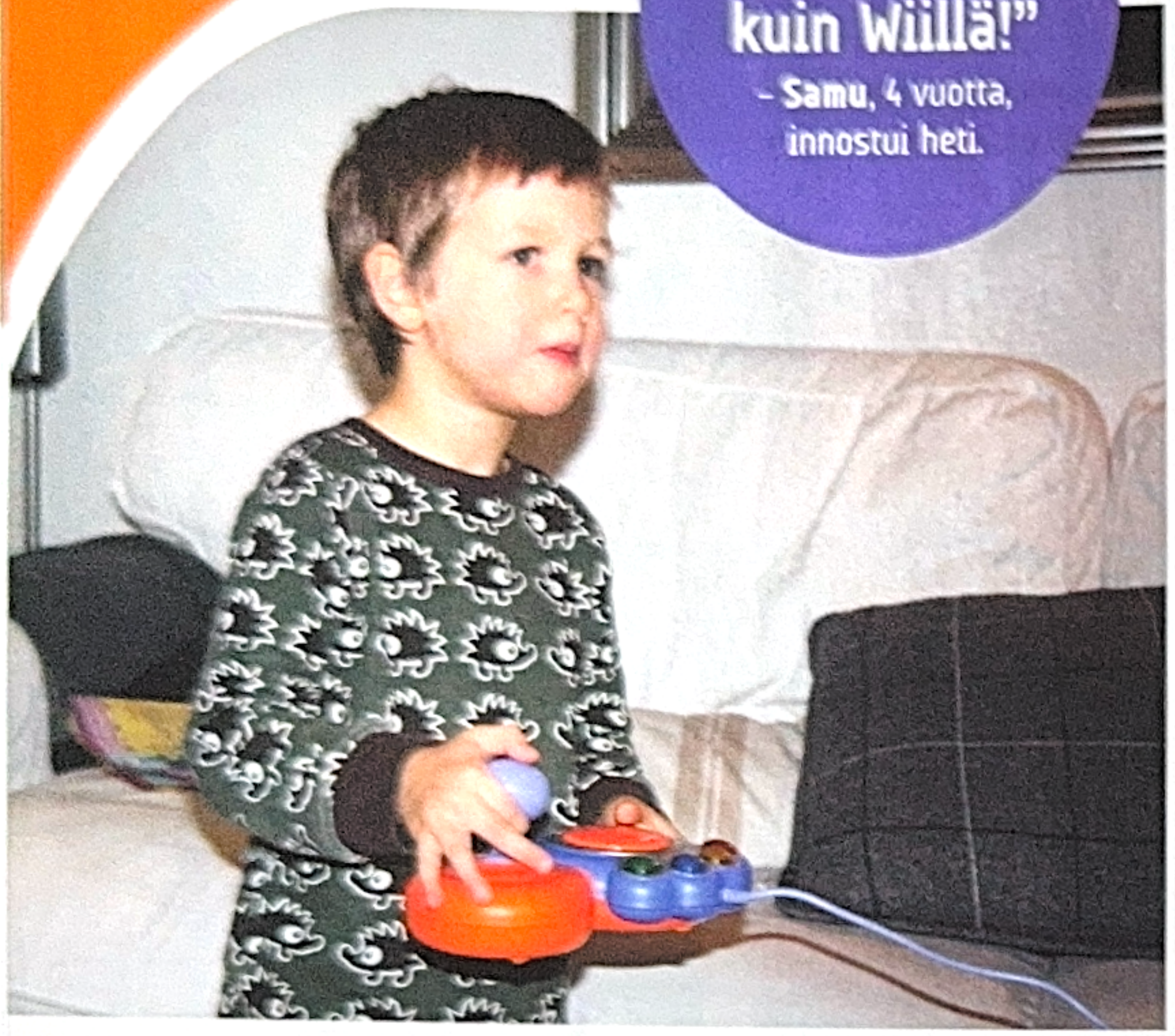
Jo pelkkä koneen värikäs ja lelumainen ulkomuoto innostikin lapsia, ennen kuin kone oli edes päällä. Vanhempia kiinnostaa tietysti laitteen turvallisuus, ja kone vaikutti sekä kestävältä että turvalliselta. Rasitustestiin osallistui oma-aloitteisesti yksivuotias **Oliver**, joka ehti repiä koneen alas tv-tasolta useampaan kertaan, eikä se haitannut V.Smilen toimintaa lainkaan. Pelit eivät tule nykyaikaisilla dvd-levyillä, vaan muovikuorisilla moduuleilla, jotka työnnetään laitteen peliporttiin. Ohjaimen pitkä johto antaa lapsille tilaa heilua pelatessa, ja kone toimii perusoletuksena paristoilla, vaikka saatavilla on myös erillinen sähkömuuntaja.

Asentamisessa ei ollut ongelmia, sillä V.Smile toimii kolmella askeleella: virta kiinni, piuha telkkariin ja pelimoduli sisään. Latausajat olivat mitättömiä, ja testiryhmän vanhin eli neljävuotias **Samu** osasi helposti suunnistaa pelien valikoissa. Vuoden ikäero näkyi tässä, sillä testiin osallistuneet kolme 3-vuotiasta tyttöä tyytyivät painelemaan nappeja ja heiluttamaan tikkua valikoissa täysin satunnaisesti. Vanhanajan pelitikuilta näyttävä ohjain teki joka tapauksessa hyvän vaikutuksen isolla ohjainkahvallaan ja valtavalla painonapillaan. Se sopi lasten käteen paljon paremmin kuin esimerkiksi PlayStationien perinteinen ohjain.

Yksinkertaisuuden ja käytettävyyden hintana on tietenkin se, että V.Smile ei kilpaile teknisesti nykykonsolien tasolla. Paketin komposiittikaapelilla ja SCART-adapterilla pelien kuvanlaatu on suoraan sanoen kauhea nykyaikaisessa teräväpiirtotelevisiossa, mutta vaikutelma on tietenkin toisenlainen esimerkiksi kesämökin vanhassa ja pienessä matkatelkkarissa.

V.Smilen pelivalikoima ei ole varsin suuri, ja se houkuttelee lapsipelaajia Disney-lisensseillä. Konepaketissa on mukana *Nalle Puhin hunajajahti*, ja saatavilla on

"Nyt Nalle Puh meni nukkumaan."
– **Vera**, 3 vuotta, painoi ohjaintikusta alaspäin, jolloin Puh meni makuulle.



> ”Tällä on kivempi pelata kuin Wiillä!”
> – **Samu**, 4 vuotta, innostui heti.

● Pelit ovat vanhanaikaisia moduleja, joiden kytkentöjä suojaa muovikuori.

myös pelit *Autot*, *Leijonakuningas*, *Pieni merenneito* ja *Toy Story 2*.

Itse pelaamista harrastaville vanhemmille V.Smilen "viihteellisten opetusohjelmien" sisältö vaikuttaa yllättävän tutulta. Muistipeleillä, väripeleillä ja yksinkertaisten sanojen harjoittelulla haetaan sitä, mitä V.Smilen pakkauslaatikko lupaa, eli pelit tukevat lapsen kehitystä. *Nalle Puhin hunajajahti* eli varsinainen peliosuus on kuitenkin melkein suora kopio klassisesta *Super Mario Bros.* -pompahtelusta. Tähtien sijaan haetaan hunajaa, ja Puh laskeutuu maan alle salaluukusta eikä vihreästä putkesta, mutta esikuva on selvä. *Pieni Merenneito* taas muistutti vanhaa *Ecco the Dolphinia*, mutta Ariel suostui liikkumaan vain pääilmansuuntiin, mikä on karua retropelillekin. Kolmekymppiset vanhemmat voivatkin V.Smilen avulla antaa lapsilleen melko lailla samanlaisia pelikokemuksia kuin heillä itsellään oli pienenä. Pelit ovat toki laadukkaita, vaikka ne ovatkin tietyllä tavoin kuin 10 tai 15 vuoden takaa.

Lapsiystävällinen tyyli näkyy onneksi pelien lokalisaatiossa. Pelien puheet ja valikot on käännetty selväksi suomeksi, ja Nalle Puh puhuu samalla tutulla äänellä kuin piirretyissä. Yksinkertainen pelattavuus taas tarkoittaa sitä, että nelivuotias totesi pelaamisen olevan hauskempaa kuin Wiillä, ja V.Smileen kerralla hurahtanut pikkumies ruinasi ensitestiä seuraavana päivänä uutta pelisessiota. Toisaalta koneen 3+-kohderyhmä on selkeästi turhan toiveikas ja pelit olivat senikäisille vielä liian vaikeita. Pikkupelaajat yrittivät myös ajoittain ohjata Nalle Puhia omilla ruumiinliikkeillään, mikä onnistuisi vain Nintendo Wiillä.

V.Smile tarjoaa mielenkiintoisen mahdollisuuden vanhemmille, jotka haluavat tutustuttaa lapsensa varovasti pelaamiseen jo nuorena. Helpot pelit, opettavaisuus ja Disneyn takaama sisällön turvallisuus ovat kaikki naperoiden konsolia puoltavia asioita. Lisäksi monelle pelaavalle vanhemmalle on varmasti hienoa nähdä jälkikasvu pelaamassa jo näin nuorena. Toisaalta pelien *Mario*-kopiointi tarkoittaa sitä, että vastaavaa tutustumista voisi hyvin tehdä varovasti vaikkapa Wiin Nintendo-konsolin avulla, sillä tämänikäisten lasten pelaamisessa on joka tapauksessa oltava itse mukana koko ajan. Niille vanhemmille, joita pelaaminen ei kiinnosta, V.Smile on hyvä vaihtoehto karun tekniikkansa takia: laitetta ja sen pelejä ei voi käytännössä säätää "pieleen".

V.Smilen pelien oppimispainotus on myös hienoa, mutta jopa pelaamisesta innostuneiden vanhempien täytyy kysellä itseltään, onko videopelaaminen todella aloitettava näin nuorena. Miettiä voi myös, onko naperokonsolin paukuttaminen pois esimerkiksi yhtä lailla opettavaisten kuvakirjojen selailusta, kun kirjojen lukeminen tuntuu muutenkin olevan kuoleva harrastus. Lopulta V.Smile antaa kuitenkin tervetullutta valinnanvaraa vanhemmalle, joka haluaa tutustuttaa lapsensa hyvissä ajoin nykytekniikkaan ja sen tarjoamaan viihteeseen.

> ”Tää prinsessapeli on tyhmä.”
> – **Vera**, 3 vuotta, ei vakuuttunut Pieni Merenneito -pelistä.

Suomen suurin anime- ja mangalehti

www.animelehti.fi

Teksti: Janne Pyykkönen

Idän soturi pelastaa söpöeläimet

Joukko raskaasti panssaroituja samuraisotureita vaeltaa bambumetsikössä. Ruoho suhisee, ja pikkuruinen mustanpuhuva hahmo sinkoaa heidän selustaansa miekka viuhuen. Äänekäs kiljuminen paljastaa mistä on kysymys: "Nininini-ninja!" Tässä taistelussa ei kuitenkaan lennä veri, ja kaatuneet samurait muuttuvat savunpöllähdyksen saattelemina söpöiksi kaneiksi ja pandakarhuiksi. On selvää, että *Mini Ninjas* ei ole aivan tavallinen ninjapeli.

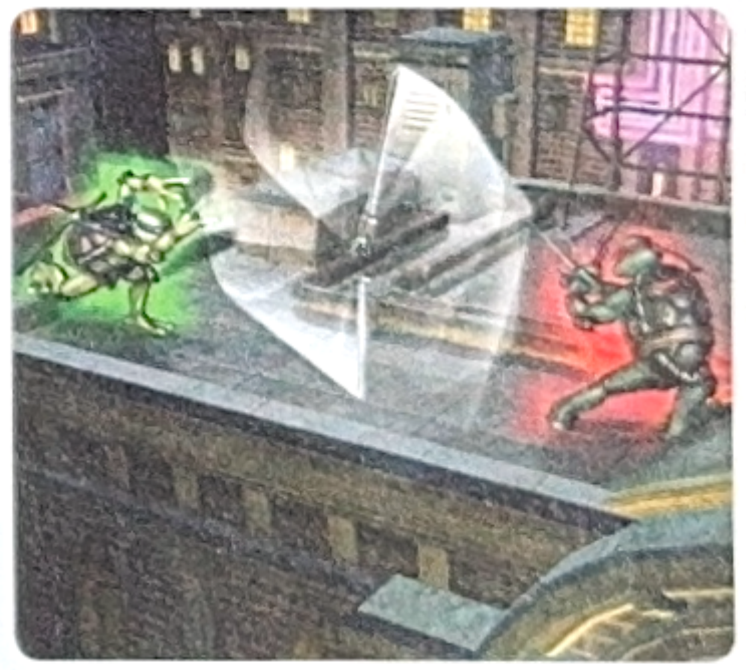
Ensi syksynä ilmestyvä *Mini Ninjas* tuo Japanin salaperäiset soturit kerrankin myös nuoremmille pelaajille ilman liioiteltua väkivaltaa. Kaikille yli 12-vuotiaille pelaajille tähdätty peli on pohjoismaista tuotantoa, ja sen takana on yllättäen pahamaineisen verisistä *Hitman-* ja *Kane & Lynch* -toimintapeleistä vastaava IO Interactive, joka haluaa nyt tehdä jotain uutta ja luoda vakavasti otettavan toimintapelin nuoremmalle yleisölle. Niinpä *Mini Ninjas* -pelissä ei tapeta ketään, vaikka toiminta näyttääkin hurjalta.

Pelin tarina kertoo ninjakylästä, jonka nuorimmainen oppilas Hiro lähtee selvittämään, mihin kokeneemmat ninjamestarit ovat oikein kadonneet. Kaiken takana on muinaisia taikavoimia väärinkäyttävä sotalordi, joka muuntaa viattomat metsäneläimet mustahaarniskaisiksi samuraisotilaiksi. Pelin aikana Hiro vaeltaa keskiaikaista Japania läheisesti muistuttavan fantasiamaailman läpi ja värvää avukseen omia erikoiskykyjään hallitsevia apuninjoja, kuten väkivahvan mutta hitaanpuoleisen Futon. Hiro oppii myös hallitsemaan ninjataikuuden, jonka avulla hän voi astua henkimaailmaan. Sieltä käsin hän voi hetkeksi astua koti- ja villieläinten nahkoihin: kanaksi muuttuessaan Hiro voi hiipiä muurinaukoista ja karhuna ärjyessään hän voi säikäyttää viholliset karkuun.

Hitman-pelien kokemus on antanut IO-yhtiölle kokemusta toiminta- ja hiipimispelien teossa, ja se näkyy *Mini Ninjas* -pelissäkin. Hiro voi hiipiä ruohon seassa ja yllättää viholliset, joiden kimeä huutelu on hilpeää kuultavaa. Peliä on kehitetty erityisesti Wiitä varten, ja siksi se näyttää ja kuulostaa Nintendon konsolillakin hienolta. Grafiikka on piirroselokuvamaista sekä värikästä, ja peli tuo mieleen *Legend of Zelda: Wind Wakerin* sekä studio Ghiblin elokuvat kuten *Prinsessa Mononoken*. Xboxilla ja PlayStation 3:lla peli näyttää tietenkin hieman paremmalta, mutta kerrankin Wii-pelaajien ei tarvitse tyytyä sekundagrafiikkaan.

IO esitteli *Mini Ninjasia* Kööpenhaminan toimistossaan, ja ninja-hulluiksi tunnustautuvien tekijöiden into pelistään oli silminnähtävää. Vaikka kyseessä on hauska ja piirroselokuvamainen peli, tekijätiimi on halunnut saada siihen aitoutta. Siksi pikku-Hiro ja muut ninjat eivät pukeudu vain aidon synkkiin ninja-kuteisiin, vaan graafikot kävivät Japanissa kuvaamassa tuhansia mallivalokuvia pelin linnoja ja maisemia varten. Erityisen yllättävä oli paljastus, että kimittävät samuraiviholliset eivät itse asiassa puhu siansaksaa, vaan ihan aitoa Japania, ja se jos mikä kertoo tekijäryhmän kunnianhimosta. Mielikuvituksen annetaan kuitenkin lentää monella tavoin. Hiron valtava olkihattu voi torjua nuolia, ja sen voi kiepauttaa tarvittaessa veneeksi, jolla soudetaan vallihaudan yli. Mukana ovat tietenkin myös kaikki ninjojen erikoistyökalut, kuten savupommit ja heittotähdet.

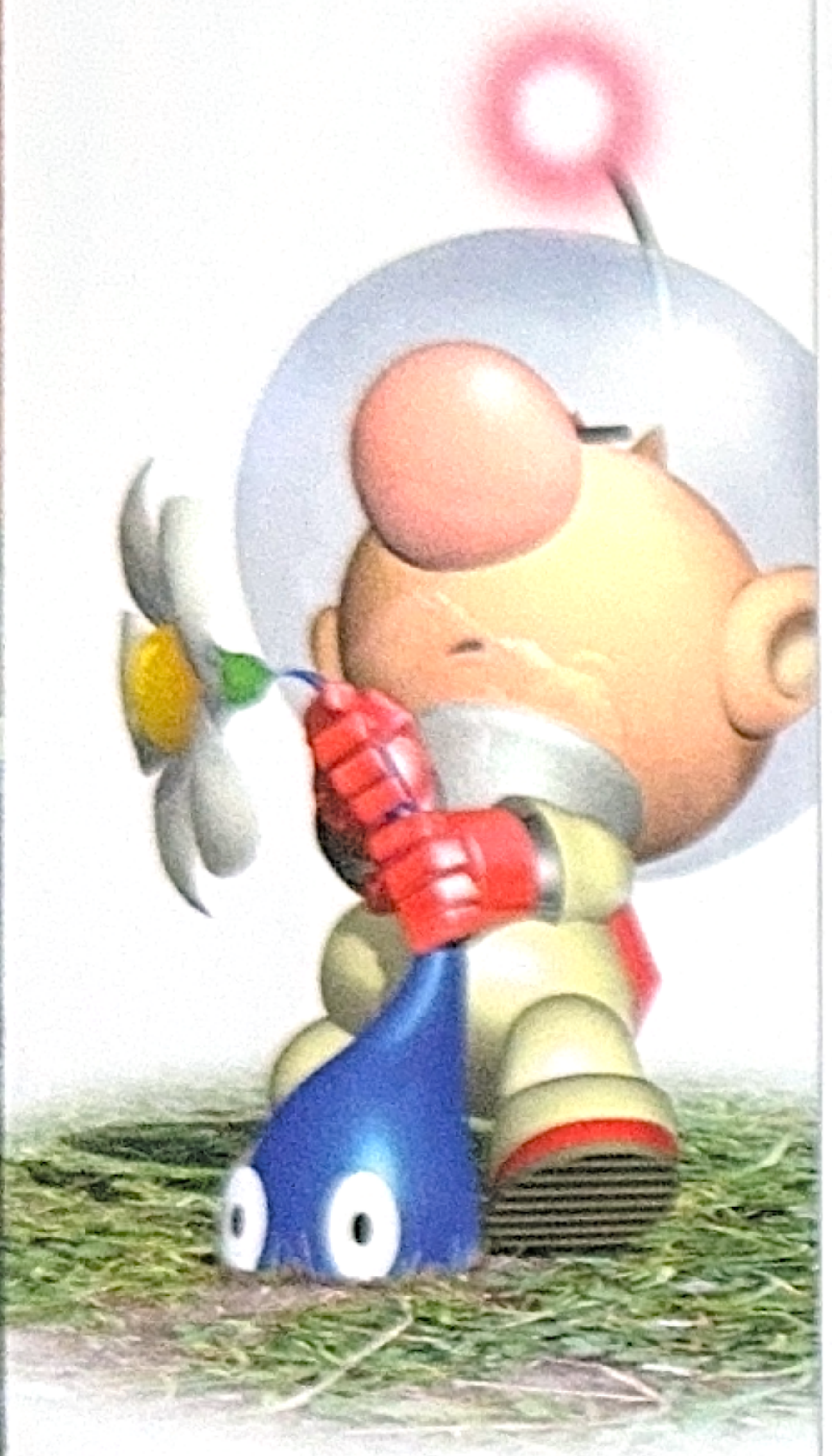
Mini Ninjas on erittäin tervetullut tulokas syksyn pelivalikoimaan. Wii kaipaa lisää laatupelejä, ja *Zeldan* innoittama *Mini Ninjas* vaikuttaa juuri sellaiselta. Lisäksi on jännittävää nähdä, millaista jälkeä aikuispeleihin aiemmin keskittynyt studio saa aikaan. Jo pelin olemassaolo kertoo kuitenkin siitä, että nuorille sopivien toimintapelien kysyntä ja arvostus ovat jatkuvassa nousussa.



Entäs kilpikonnat?

Aidot ja alkuperäiset mutanttininjakilpikonnat aikovat myös palata videopeleihin. Turtlesien 25-vuotissynttäreitä juhlitaan *Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up* -pelillä, joka on nimensä mukaisesti neljän pelaajan kevytmätkintä *Super Smash Bros.* -pelien tyyliin. Peliä tekemässä on *Smash Bros.* -pelien tekijöitä ja *Dead or Alive* -peleistä vastanneen Team Ninjan edustajia. Pelin julkaisua ei sidota minkäänlaisten uusien *Turtles*-piirrettyjen tai -elokuvien julkaisuun, ja tarkoituksena on vaatimattomasti tehdä vain kaikkien aikojen paras *Turtles*-videopeli. *Smash Up* julkaistaan *Mini Ninjasin* tavoin tämän vuoden syksynä.

ARVOSTELUT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit



RAHANMENOA EI VOI ESTÄÄ

Monesta joulupaketista on varmasti noussut uusi pelikonsoli koko perheen äimisteltäväksi. Peruspaketin sisällöllä pärjää hyvin ainakin joulunpyhät, mutta kauppojen hyllyiltä löytyy lähes loputon määrä erilaista kylkiäistä pelikokemusta laajentamaan, ja osa hankinnoista on masentavan pakollista.

Tallennusmahdollisuus on olennainen osa minkäänlaista mielekästä pelikokemusta. PlayStation 3 ja Wii pitävät sisällään tallennustilaa, Xbox 360:tä taas myydään sekä erikokoisilla kovalevyillä että muistikortilla varustettuina. Nintendo DS:n pelikortit mahdollistavat tallennuksen suoraan sisäänsä. PlayStation 2 ja PSP taas kaipaavat muistikorttia, ilman sitä seikkailupelit joudutaan aina aloittamaan alusta, ja parhaat kierrosajat jäävät muistiin vain ruutupaperin voimin.

Useimmat konsolipaketit sisältävät vain yhden peliohjaimen, joka riittää yksinpelien suurkuluttajille, mutta kaikki *NHL:t* ja *FIFA:t* puolestaan huutavat kaveriporukkaa eteensä sohvalle ja jokainen pelaaja tietenkin tarvitsee käteensä ohjaimen. Wiin mukana tullut *Wii Sportskin* jää täysin torsoksi ilman lisäohjainta, ja paras lääke tähän on *Wii Play* -minipelikokoelma, jonka mukana tulee yksi Remote-ohjain, vain muutaman euron lisähinnalla verrattuna pelkkään ohjaimeen. Wiin omistajien on kuitenkin syytä huomioida, että jotkin pelit vaativat myös Nunchuck-lisäohjaimen, joita on itse konsolipaketissa tietenkin vain yksi mukana. PS3:lle lisäohjaimia hankkivien kannattaa huomioida, että markkinoilla on vielä vanhoja tärinäominaisuutta vailla olevia ohjaimia, tosin usein halvemmalla hinnalla. Xbox 360:n omistajilla taas on edessään valinta langallisen ja langattoman ohjaimen välillä. Langattomiin päätyvän pitää myös pohtia, hankkiako ohjaimeen ladattava akku vai käyttääkö ohjainta pattereilla.

Kuvanlaadun suhteen kannattaa tuskin koskaan tyytyä konsolin mukana tulleeseen kaapeliin, jonka avulla kuvanlaatu on ihan oikeasti kauhea. Vanhat kuvaputkitelevisiot ovat parhaimmillaan RGB-kaapelin myötä, kun taas teräväpiirtotelevisiot kaipaavat kipeästi HDMI-kaapelia, vaikka myös komponenttikaapeli ajaa pitkälti saman asian. Xbox 360:n mukana sentään tulee komponenttiletku.

Kun perustarpeet on täytetty, onkin aika kääntyä itse pelien puoleen. Vaikka Wii on tunnettu liikkumispeleistään ja PlayStation 2 *SingStar*-laulupeleistään, löytyy vaihtoehtoja muillekin koneille. *SingStarit* jatkuvat myös PlayStation 3:lla ja Xbox 360:lläkin löytyy oma laulupelinsä *Lips*. *Buzz*-tietovisapelejä löytyy niin ikään sekä uudelle että vanhalle PlayStationille, kun Xbox 360:n vastine niille on *Scene It?* -elokuvavisat. Myös tanssimattopelejä löytyy melkein joka laitteelle. Useimpia tällaisia lisälaitepelejä myydään sekä erikseen että yhdessä mikrofonien tai tanssimattojen kanssa. Lisäpelattavaa ei välttämättä tarvitse tai kannata ostaa uusien pelilevyjen muodossa, vaan esimerkiksi lisäbiisejä musiikkipeleihin saa ostaa myös yksittäin, kunhan kiinnität konsolisi ensin nettiin.

Uuden konsolin hankkiminen on pelkkä alku, lopullisen pelikokemuksen rakennat myöhemmin – etkä ihan ilmaiseksi.

–Janne Kaitila

PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa **www.peliplaneetta.net.**

PELIPLANEETTA.NET

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★ PARAS

★★★★☆ LOISTAVA

★★★☆☆ HYVÄ

★★☆☆☆ HEIKKO

★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

18+ IKÄRAJA — KIROILU — KAUHU — VÄKIVALTA

SYRJINTÄ — SEKSI — HUUMEET — UHKAPELIT

LAUTAILUA JA ASFALTTI-IHOTTUMAA

Rullalautailu ei ole ainoastaan moderni urheilulaji, sillä skeittaajat omivat käyttöönsä urbaania maisemaa. Skeittivideopelien paremmuusjärjestyksen viime vuonna uusiksi pistäneen *Skaten* tuore jatko-osa ei turhaan panttaa tätä viestiä, jonka mukaan kaupunki kuuluu kaikille. Edellisen pelin tapahtumapaikka San Vanelona on muuttunut varsin vapaahenkisestä skeittaajien paratiisista nollatoleranssin naapurustoksi, jota pelaaja vapauttaa.

Pelin tekijät luottavat sokeasti skeittaamisen voimaan – eivätkä aivan suotta. Kuten ensimmäisessä *Skatessa*, lautailu on yksinkertaisesti hillittömän hauskaa ja haastavaa. Vaikeat temput saavat jälleen hien otsalle ja sormet kipeäksi, sillä monimutkainen liikerata analogitatilla on liikaa nopeassa tilanteessa.

Kun skeittaustapa on näinkin haastava ja innostava, onnistuneista suorituksista toivoisi kehuja. *Skatessa* moinen luksus loistaa poissaolollaan. Kuten ensimmäisessä osassa, tempuista on tarkoitus nauttia samaan tapaan kuin oikeastikin.

Vasta pienet ja vähän suuremmat parannukset paljastavat, miksi jatko-osa yleensä kannattaa hankkia. Näitä on loppujen lopuksi paljon, eivätkä kaikki ole yksiselitteisesti onnistuneita. Pelihahmon liikkumista on kehitetty merkittävästi. *Skate 2:ssa* pelihahmo ei matkaa enää ainoastaan laudalla, vaan kävelykin onnistuu. Ympäristöönkin voi nyt vaikuttaa. Lähistön esineitä, kuten roskalaatikoita, ramppeja ja aitoja, voi liikuttaa oman maun mukaisesti. Näin voi suunnitella omia temppuratoja ja selvittää joitakin haasteita. Trikkien määrä on myös kasvanut, mutta tositilanteissa niiden määrä alkaa tuottaa hankaluuksia.

Paras uusi ominaisuus on Hall of Meat, johon kerätään pelaajan pahimmat kaatumiset, ja olipa se tökerö aasinsilta tai ei, *Skate 2* on kokonaisuudessaan kuin komea kaatuminen. Ensimmäisen osan runkoon on ympätty roppakaupalla uudistuksia, mutta perimmäisiin ongelmiin ei ole puututtu. Niinpä se epäonnistuu, mutta niin tyylikkäästi, että pintaraapaisulta se vaikuttaa todellakin juuri siltä skeittivideopeliltä, jota kaikki odottivat.

-ANTTI MUTTA

SKATE 2
★★★

\+ Hulppea määrä haasteita...

– ...mutta vähän uutta.

16+

PELIKONEET: Xbox 360, PS3

OTA RENNOSTI PERSIASSA

Prince of Persia -hyppelysarja lähtee nyt uusille urille niin tarinan, hahmojen kuin pelikaavankin suhteen. Uusi *Prince* on astetta taiteellisempi ja virtaviivaisempi pelikokemus, joka varmasti jakaa pelaajakunnan mielipiteet kahtia.

Ensinnäkään uusi prinssi ei ole aito kruununperijä, vaan karaistunut seikkailija. Sankarin karkeita piirteitä tasapainotetaan viehkeällä aisaparilla, Elikalla, joka kirjaimellisesti putoaa taivaalta miehen niskaan. Kaksikko pääsee seuraamaan aitiopaikalta, kuinka suuren temppelin uumeniin sinetöity pimeyden jumala Ahriman vapautuu kahleistaan

Vaikka prinssi onkin pelin pääsankari, Elika on monella tapaa pelin kantava voima. Kun neitokainen putsaa valtakunnan Ahrimanin otteesta alue alueelta, hänen oma salamyhkäinen tarinansa aukeaa pala palalta.

Uuden sukupolven *Prince of Persia* on aikaisempiin seikkailuihin nähden huomattavasti virtaviivaisempi peli. Pääpaino on tasohyppelyssä, mutta ajoitusten ja etäisyyksien arvioinnin sijaan pelissä keskitytään sulavaan etenemiseen. Sankareiden eteneminen ei siksi ole ainoastaan vaivatonta ja näyttävää, se on myös yksinkertaista ja paikoitellen lähes haasteetonta. Lisäksi suurten joukkotaisteluiden sijaan *Prince of Persiassa* kohdataan yksi vastus kerrallaan. Kyse ei ole suinkaan satunnaisten näppäinten hakkaamisesta, vaan erilaisten hyökkäysten yhdistelemisestä.

Kaikki tämä tapahtuu henkeäsalpaavissa maisemissa, joiden yksityiskohdat jäävät liian vähälle huomiolle pelin tiimellyksessä. Yksinkertaistettu seikkailu saattaakin vieroksuttaa osan *Prince of Persia* -faneista, mutta uudet puitteet ovat vähintäänkin lupaavat – jatkoakin ajatellen.

-VILLE ARVEKARI

PELIPLANEETTA.NET

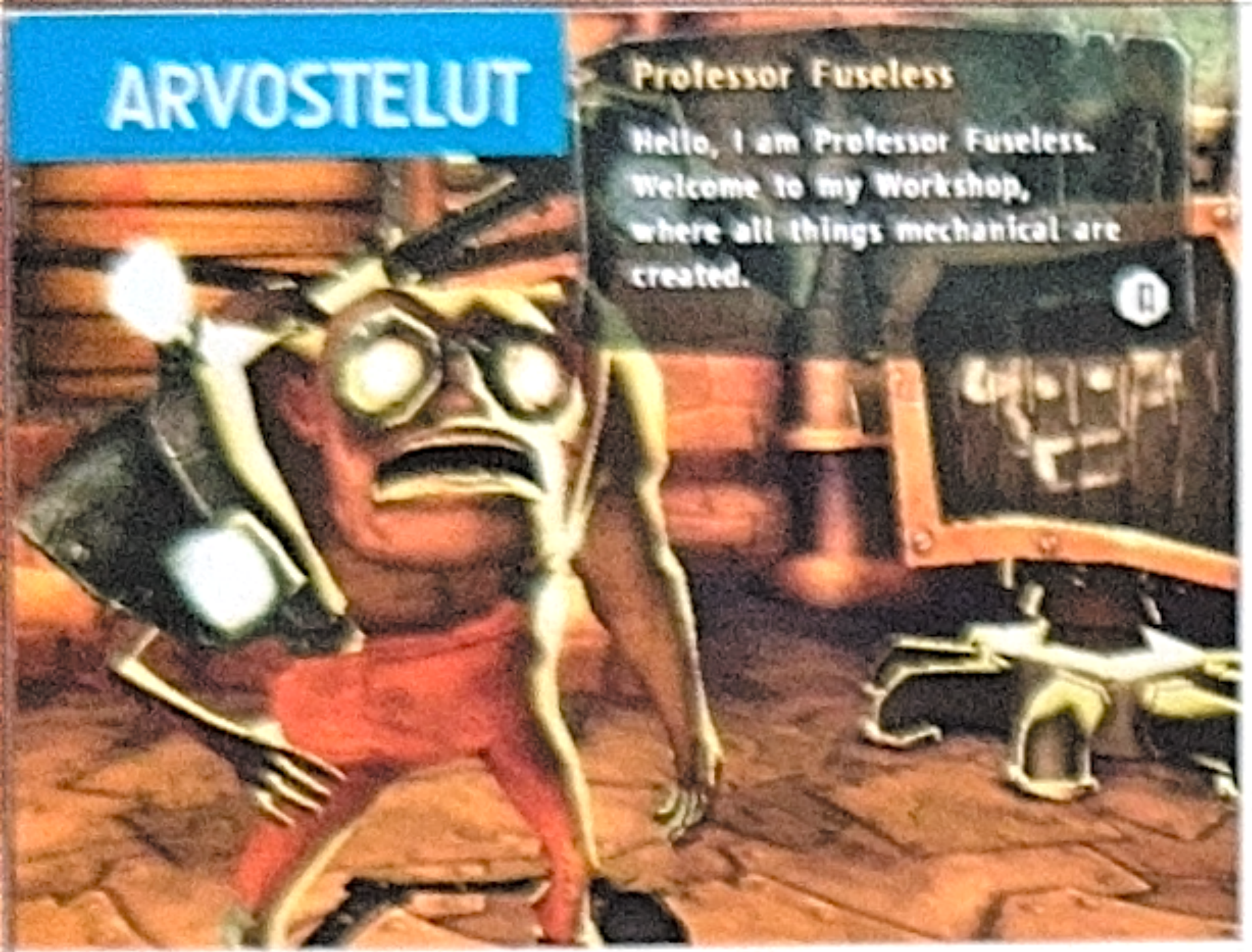
PRINCE OF PERSIA
★★★

\+ Erilainen ja hauska seikkailu...

– ...ei haasta pelaajaansa.

12+

PELIKONEET: Xbox 360, PS3, pc



KAIKKI RAAJAT KERÄTÄÄN

Wiin nopeasti kasvavaan koko perheen pelitarjontaan mahtuu niin paljon rutiinilla tehtyjä ohilyöntejä, että omaperäiset ja erikoiset pelit yllättävät iloisesti. Sellainen yllätys on *Monster Lab*, joka todistaa, ettei peliä ostaessa ole kansiin katsomista: *Monster Labin* sekavassa kansiviritelmässä robotin irtopää sylkee peikkoa korvaan, eikä kyseinen taide oikein välitä pelin ideaa.

Pelaaja on monsterilabrassa aloitteleva hullu tiedemies, jonka pitäisi oppia tohtori Frankensteinin tavoin rakentamaan hirviöitä mekaanisista, biologisista ja alkemialla kasatuista osista. Näillä luomuksilla peitotaan hirviöitä, joita kajahtaneiden nerojen liitosta lähtenyt monokkelikreivi lähettää ihmisten kiusaksi.

Monster Labin pelaaminen muistuttaa hiukan toisista hirviöistä, eli Pokémoneista. Tässä pelissä ei kuitenkaan keräillä hirviöitä, vaan osia, joista rakennetaan omien monsterien raajat. Torsot, jalat, kädet ja päät pultataan lopulta yhteen laboratoriossa, ja tarkoitus on synnyttää monipuolisia, tehokkaita ja sopivan rujon näköisiä tappelijoita.

Monster Lab on omimmillaan Wii-konsolilla, jonka liikeohjausta hyödynnetään monissa minipeleissä. Ne vaihtelevat erittäin onnistuneista tuskastuttaviin, mutta joka tapauksessa niitä on paljon. Sekä osien kerääminen että niiden raajoiksi muuntaminen vaativat omia minipelejään, joten onnistunut hirviöluomus tuntuu lopulta kunnon saavutukselta, vaikka lopulta minipeleihin ehtii kyllästyä moneen kertaan.

Pelin tyyli on vanhojen *Hammer*-kauhuleffojen ja lauantaiaamun piirrettyjen tyylikästä risteytystä. Väkivaltakin on tarpeeksi sarjakuvamaista, vaikka tappeluissa hirviöt mätkivät kilpaa toistensa kummallisia raajoja irti. Niinpä *Monster Labia* kelpaa hyvinkin suositella nuoremmillekin tiedemiehille, jotka kaipaavat tekemistä uutta Pokémonia odotellessa.

-JANNE PYYKKÖNEN

MONSTER LAB
★★★

+ Örkkien kasaaminen on hauskaa...
– ...mutta minipelejä on muutama liikaa.

PELIKONEET: Wii, PS2, DS

7+

Wii-versio.

DS-versio.

ELÄIMELLISTÄ RÄPELLYSTÄ

Uusin lisäys *Sim*-pelien katraaseen on eläinaiheinen *SimAnimals*. Se lainaa sarjalle tyypillistä elämän simulointia, joskin aiheensa ja toteutuksensa puolesta astetta lapsiystävällisemmällä otteella. Harmi, että luonnon helmassa kuhisevien eläinystävien onnelliseksi tekeminen tuo itse pelaajille surun puseroon.

SimAnimals ei veikeästä ideastaan huolimatta juurikaan säväytä. Tehtävänä on saada eläimet muuttamaan pelaajan hallitsemille alueille, mikä tapahtuu ruokkimalla otuksia ja leikkimällä niiden kanssa. Koska kaikki karvapallerot eivät tule toimeen toistensa kanssa, on kutakin yksilöä kyettävä pitämään silmällä. Jopa elinympäristö on pidettävä asumiskunnossa kasvattamalla alueille erilaisia kasveja eläinten syötäväksi.

Syöttäminen luonnistuu siirtämällä eläin suosimansa eineksen luokse, kun taas leikkiminen tapahtuu heiluttamalla kursoria edestakaisin eläimen kohdalla. Jälkimmäinen toimii myös kasvien istuttamiseen, mikä kuulostaa vaivattomalta, mutta on epätarkkaa erityisen kankealla Wii-ohjauksella. Kun tahti myöhemmissä kentissä kiristyy, ja erilaisia ruokatarpeita vaativia eläimiä saapuu alueille runsaammin, on keskenään temmeltävien elukoiden ja kasvien kaitseminen melkoista sekamelskaa.

SimAnimalsia on hankala puolustaa edes sen suloisilla eläimillä, sillä Wiin kulmikkaat veitikat eivät ole erityisen söpöjä. Pienikokoisista kentistään huolimatta peli töksähtelee jonkin verran, mikä latistaa yksinkertaista pelikokemusta entisestään. Sentään pelin DS-versiossa toteutus on hitusen paremmalla tolalla.

-VILLE ARVEKARI

SIMANIMALS
★★

+ Monipuolinen eläinvalikoima.
– keskeneräiseltä tuntuva toteutus.

3+ **PELIKONEET:** Wii, DS

ARVOSTELUT

KÄÄPIÖIDEN VALTAKUNNASSA

PELIPLANEETTA.NET

World of Warcraftista huolimatta maailmassa on tilaa myös muille verkkoroolipeleille. Yksi näistä *WoWin* varjoissa nähdyistä uusista verkkoroolipeleistä on **J. R. R. Tolkienin** fantasiamaailmaan perustuva *The Lord of the Rings Online*. Muiden verkkoroolipelien tavoin se on muuttunut ja laajentunut julkaisunsa jälkeen monin tavoin lukuisten sisältöpäivitysten kautta, ja ennen joulua peliin julkaistiin ensimmäisen maksullinen lisäosa *Mines of Moria*.

Lord of the Rings Onlinen, eli lyhyemmin *LOTROn*, vahvuus on alusta pitäen ollut pelin tunnelmassa. Sama linja jatkuu myös *Mines of Moriassa*, vaikka sen uudet paikat sijoittuvatkin suurimmaksi osaksi Morian uumeniin vuorten alle. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että laajennuksen uudet paikat olisivat vain tunkkaisia käytäviä ja luolia – päinvastoin. Moria, tai paremminkin Khazad-Dumin vanha kääpiövaltakunta, on valtava paikka, josta löytyy nähtävyyksiä vaikka muille peleille jaettavaksi.

Mines of Morian tehtävissä pelaaja auttaa Sormuksen seurueen matkan jälkeen Moriaan palanneita kääpiöitä valtaaman vanhan valtakuntansa takaisin örkeiltä, hiisiltä ja muilta pahuuksilta.

Täysin uutta pelissä ovat kaksi uutta hahmoluokkaa: Rune-keeper ja Warden. Näistä Warden, pikkukylien lainvalvoja, on kevyesti panssaroitu ja keihästä käyttävä tankkihahmo. Rune-keeper taas herättää Tolkien-puristeissa taatusti närää. Se on kirjaimellisesti perinteinen fantasiavelho, jonka riimuvoimat ovat tulipalloja eli selvää taikuutta. Jos tämä ei haittaa Tolkien-puristia, kyseessä on Wardenin tavoin hyvin suunniteltu ja tasapainotettu hahmoluokka.

Jokainen pelaaja saa ennen Moriaan astumistaan lisäksi ensimmäisen legendaarisen aseensa, joiden erikoisuus on siinä, että ne keräävät kokemusta ja kehittyvät ominaisuuksiltaan, aivan kuten pelihahmokin.

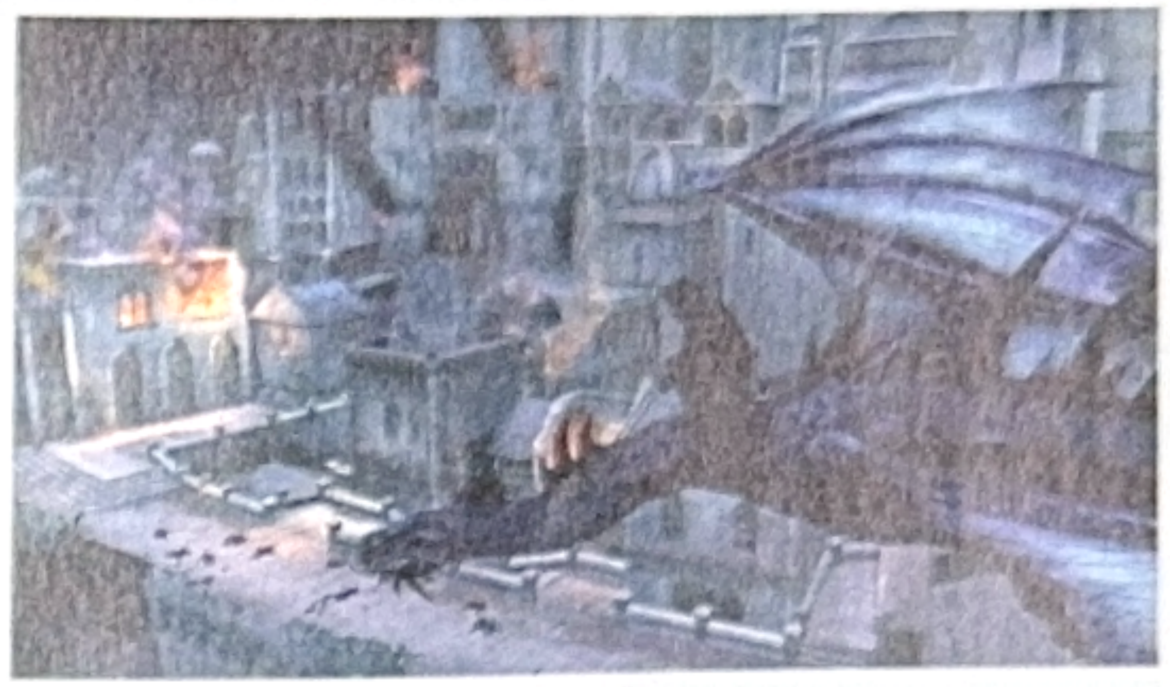
Mines of Moria muistuttaa, että laatua löytyy *WoWin* ulkopuolelta ja että *Lord of the Rings Online* on edelleen ehdottomasti kokeilemisen arvoinen peli.

-MIIKA HUTTUNEN

THE LORD OF THE RINGS: MINES OF MORIA
★★★★

+ Nettiroolipeli laajenee hienosti...
– ...lähinnä pitkän linjan pelaajille.

12+ **PELIKONEET:** Pc



KUN SAURON KONNUN POLTTI

Kiitos **Peter Jacksonin** elokuvien, *Taru sormusten herrasta* on noussut samanlaiseksi populaarikulttuurin ilmiöksi kuin *Tähtien sota*. Tämä näkyy muun muassa siinä, että aiheesta tehdään ison lisenssin voimin pelejä edelleen, vaikka viimeisimmästä elokuvasta on kulunut aikaa jo kuusi vuotta. Uusin on nimeltään *Lord of the Rings: Conquest*.

Pelissä otetaan osaa taisteluun Keski-maan kohtalosta kahdessa erillisessä kampanjassa. Toisessa läiskitään örkkejä ja peikkoja pinoon vapaiden kansojen riveissä elokuvien ja kirjojen tapahtumia seuraten. Mielenkiintoisemmassa vaihtoehtoisessa kampanjassa puolestaan valloitetaan Keski-maa takaisin Sauronille tämän saatua Sormuksen haltuunsa. Kampanjoiden taisteluita sidotaan toisiinsa elokuvista leikatuilla videopätkillä Elrondin (**Hugo Weaving**) kertojaäänen säestämänä.

Itse taisteluissa ohjataan aina yhtä soturia kerrallaan kymmenien tekoälyn ohjaamien tovereiden rinnalla. Valittavana on puolesta riippumatta neljä erilaista hahmoluokkaa: soturi, jousiampuja, tiedustelija ja velho. Hahmoluokat ovat aidosti erilaisia, ja taisteluissa menestymisessä tärkeää on niiden välinen yhteistyö. Yksinpelissä kaikki on kuitenkin lähinnä pelaajan käsissä, sillä pökkelön tekoälyn apuun ei juuri voi luottaa. Onneksi kampanjoita voi myös pelata yhteispelinä kaverin kanssa, jolloin eri luokkien yhteistyö pääsee parhaiten esille – ja luonnollisesti koko verkkomoninpeli pyörii sen ympärillä.

Conquest jää lopulta kuitenkin hyvin keskinkertaiseksi ja yksinkertaiseksi toimintapeliksi, josta elokuvien eeppisyys on kaukana. Pelin liiallinen yksinkertaisuus tuskin palvelee ketään, ja hieman enemmän vaihtelua ja taistelun monipuolisuutta lisäämällä siitä olisi saanut huomattavasti pitkäikäisempää hupia. Nyt pelin anti on liian nopeasti koettu, ja liika yksinkertaisuus tekee myös verkkopelistä pidemmän päälle itseään liikaa toistavaa puuhaa.

-MIIKA HUTTUNEN

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST
★★

+ Taistelukentät ovat komeita ja jylhiä...
– ...mutta toiminta jää laimeaksi napinhakkaamiseksi.

16+ **PELIKONEET:** Xbox 360, PS3, DS, pc

LIMAPALLO LAULAA TAAS

Ensimmäinen *LocoRoco* oli niin riemastuttava kuin videopelien voi parhaimmillaan kuvitella olevan. Sonyn PSP-käsikonsolilla ei ole edelleenkään liikaa täysin omaperäisiä pelejä, joten laulavista ja pyörivistä limapalleroista kertova seikkailu on edelleen sen parhaimmistoa. Uudessa *LocoRoco 2:ssa* ei ole ehkä tarpeeksi uutta, mutta ei se mitään: ilo on edelleen tallella.

LocoRocot ovat omituisia eläimiä, jotka asuvat yhtä oudolla planeetalla. Paikallista MuiMui-kansaa ja rauhallisia metsäneläimiä ahdistelevat meteoriitin mukana saapuneet Moja-musteläiskät ja rähisevät BuiBuit. Tilannetta lähtevät ratkomaan pyöreät ja vierimällä kulkevat LocoRoco-pallerot, jotka laulavat kuorossa ja sulautuvat yhdeksi suureksi ja pysäyttämättömäksi jättikuulaksi. Epäillä tosin sopii, että LocoRocot tahtovat vain murkinaa, ja rauhan palauttaminen tapahtuu siinä ohessa.

Piirroselokuvamainen grafiikkatyyli ja iloisesti soiva Locohoilaus tekevät heti selväksi, ettei *LocoRoco 2* ole ihan tavallinen peli. Ohjauskin on aika erikoista tasoloikalle. Pelaaja ei ohjaa LocoRocoja itseään, vaan PSP:n olkanapit kallistelevat maisemaa, jolloin painovoima saa pallerot kierimään oikeaan suuntaan.

Puhtaasti jatko-osana *LocoRoco 2* on pikkuruinen pettymys. Uudenlaista pelattavaa ei juurikaan ole, vaikka Locot osaavat nyt sukellella vedessä. Tekijöiden mielikuvitus on keskittynyt pelin kenttiin, jotka on ahdettu pullolleen hauskoja ideoita ja vauhdin tuntua. LocoRocojen ohjaus onnistuu aloittelijoiltakin, ja piilotettuja haasteita ja täydellisiä suorituksia hakevat pelaajat saavat hekin tarpeeksi irti erikoisista kentistä.

Vaikka *LocoRoco 2* ei tunnukaan aivan yhtä räjäyttävältä kokemukselta kuin pelin ensimmäinen osa, vain yrmeät ja huumorintajuttomat PSP-pelaajat voivat jättää tämän helmen kokematta.

–JANNE PYYKKÖNEN

LOCOROCO 2
★★★★

+ Lähes kaikille sopivaa kierintää...
– ...koettiin jo ensimmäisessä osassa.

3+ **PELIKONEET:** PSP

SALAMA ISKEE HEIKOSTI

Bolt-peli perustuu Suomessakin kohtapuoleen ensi-iltansa saavaan Disneyn elokuvaan, joskaan ei noudattele kovin uskollisesti sen tapahtumia. Pelin keskipisteessä on Bolt-koira, joka ystäviensä ja supervoimiensa avulla pistää konnat pakettiin suositussa TV-sarjassa.

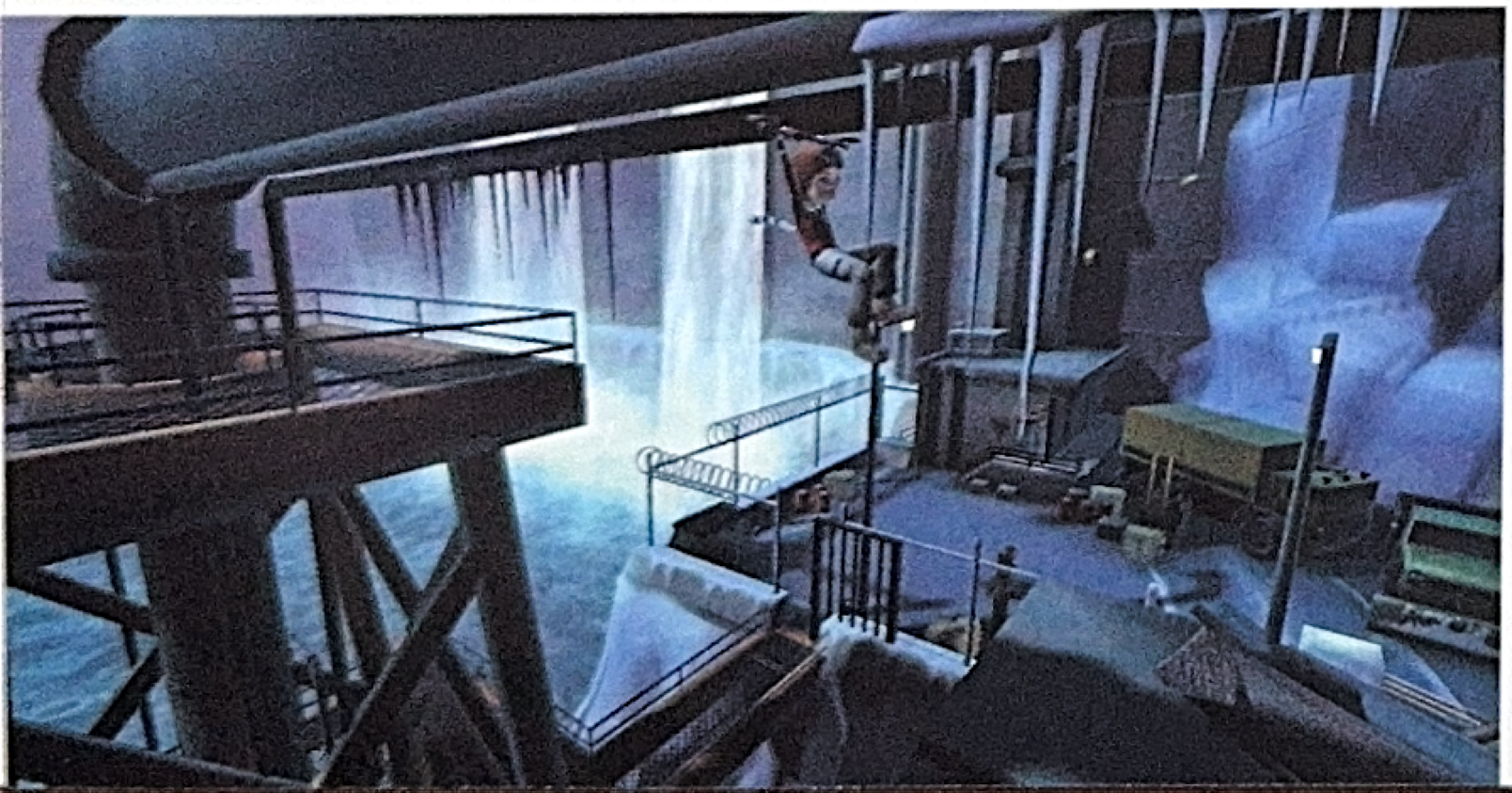
Elokuvassa Bolt jahtaa kaapattua Penny-tyttöä, mutta pelissä pysytään tiiviisti tv-sarjan maisemissa, joten elokuvan nähneillekin olisi tarjolla aivan uutta sisältöä. Tv-ympäristön vuoksi tapahtumat ovat myös paljon elokuvaa lennokkaampia, ja niitä kuuluisia supervoimiakin pääsee käyttämään.

Peli jakautuu kahteen osaan, riippuen siitä, pelataanko Boltilla vai Pennyllä. Bolt-osioissa pelaaja mätkii kumoon pahiksia, Pennyn kentissä taas hiiviskellään ja ratkotaan yksinkertaisia ongelmia. Kumpikin pelitila kaipaisi kuitenkin reilusti vaihtelua, sillä jo ensimmäisten kenttien jälkeen pelaaja on nähnyt kaiken, mitä pelillä on tarjota. Tämän jälkeen samaa toistetaan uudelleen ja uudelleen. Missä ovat yllätykset ja mielikuvitukselliset käänteet, joita odottaessaan peliä pelaisi innolla eteenpäin?

Yllätyksiä ei kuitenkaan nähdä. On toki selvää että nuoremmalle väelle suunniteltu peli tähtää olemaan helposti omaksuttava, mutta *Bolt* vie tämän liian pitkälle ja aliarvioi yleisönsä. Boltilla mäiskintä on värikästä, mutta uuvuttavan tylsää puuhaa, sillä pelaajan ei tarvitse tehdä muuta kuin painella yhtä nappia voittaakseen. Pennyn hiippailukentät ovat jo viihdyttävämpiä, mutta niitä on liian vähän.

Peli syyllistyy myös lastenpelien ikiaikaiseen syntiin eikä tarjoa minkäänlaista suomenkielistä vaihtoehtoa. Näin se onnistuu tekemään itsensä turhan vaikeaselkoiseksi niille nuorimmille pelaajille, joita sen rajoittunut pelattavuus olisi ehkä jaksanut kiinnostaa.

–MIIKKA LEHTONEN



BOLT
★★

+ Hiippailu on mukavaa...
– ...mutta mätkintä väsyttää hetkessä.

7+ **PELIKONEET:** Xbox 360, PS3, PS2, Wii, DS,

ARVOSTELUT

PIKMIN (NEW PLAY CONTROL!)
★★★★

+ Korea ja persoonallinen peli...
– ...joka saattaa olla joillekin liian hidastempoinen

3+ **PELIKONEET:** Wii

VIHERPEUKALOLLE TÖITÄ

Nintendon edellisellä GameCube-konsolilla valitettavan harvoja ihastuttanut *Pikmin* palaa takaisin. Ennen kolmannen osan ilmestymistä Nintendo kuitenkin tuo ensimmäiset kaksi osaa Wiille ja muokkaa samalla pelien ohjausta uudelle koneelle sopivammaksi. Leppoisat grafiikatkin ovat tällä kertaa hieman tarkemmat, mutta muuten peli on täysin sama kuin GameCubella.

Tarina seuraa kapteeni Olimaria, jonka peltipurkkimainen avaruusalus haaksirikkoutuu oudolle planeetalle. Planeetan ruohonkorret, vesilätäköt ja ötökät näyttävät Olimarista hyvin erilaisilta kuin ihmisestä, sillä hän on vain pikkurillin kokoinen. Siksi kolmeenkymmeneen eri osaan hajonneen avaruusaluksen saaminen kuntoon onkin mahdoton urakka hänelle.

Eikä aikaakaan, kun Olimar törmää Pikmin-olentoihin, jotka tuntuvat tekevän kaikkea, mitä Olimar käskee. Pikminejä kasvatetaan, kehitetään ja käskytetään hyökkäämään sekä ohjataan kantamaan avaruusaluksen osia tai lisä-Pikminejä tuottavia palikoita takaisin omaan leiriin. Parhaimmillaan Olimarin retkueessa voi olla mukana 100 Pikminiä, joiden avulla selvitellään vaaroja ja ratkaistaan pulmatilanteita.

Pikminejä on kolmea eri väriä. Punaiset ovat vahvoja ja kestävät tulta, siniset osaavat uida ja keltaiset taas ovat kevyitä heittää ja ne osaavat kantaa löytämiään pommeja. Pelin perusidea on Pikmin-kannan kasvattaminen, sopivan katraan valitseminen ja tämän joukon monipuolinen hyödyntäminen, jotta kullakin pelialueella saa yhden suhteellisen nopeasti kuluvan päivän aikana mahdollisimman paljon valmista.

Pikmin on mainio osoitus onnistuneesti konsolille tehdystä strategiapelistä, ehdalla Nintendo-vivahteella.

–JANNE KAITILA

SEIKKAILUA JA PULMANRATKONTAA

Nintendon supersuosittu *Pokémon*-sarja palaa jälleen, kun parisen vuotta sitten julkaistu sivuosa *Pokémon Ranger* saa jatkoa. *Shadows of Almia* on sarjan pääpelejä (*Diamond/Pearl*) yksinkertaisempi ja keskittyy enemmänkin Pokémonien keräämiseen ja niiden erikoiskykyjen käyttämiseen kuin niillä taisteluun. Pelaaja toimii pelissä eräänlaisena Pokémonien vartijana, joka kiertää ympäri Almian maakuntaa auttaen villejä otuksia mitä erinäisimmissä pulmissa. Vartijalla on mukanaan aina yksi kumppani-Pokémon, mutta tämän lisäksi voi tehtävien ajaksi kaapata maastosta löytyviä villi-Pokémoneja esimerkiksi pulmien ratkaisuun.

Peliä on helppo pelata, kiitos toimivan kosketusnäyttöohjauksen ja kaiken tarvittavan kädestä pitäen opettamisen. Sarjan pääpeleistä poiketen *Shadows of Almiasta* on karsittu pahimmat roolipelimäisyydet pois, mikä tekee pelistä samalla hiukan yksipuolisen. Lisäksi tarina jää pinnalliseksi ja vaisuksi, ja peli alkaa toistaa itseään melko nopeasti. Pelattava ei kuitenkaan lopu ihan heti kesken, sillä pääjuoni kestää noin 20 tuntia. Lisäksi verkosta voi ladata uusia tehtäviä pelattavaksi. Alkuperäiseen *Pokémon Rangeriin* verrattuna *Shadows of Almia* ei sisällä suuria mullistuksia, mutta kaikkea on paranneltu ja yksityiskohtia on viilailtu.

Yksinkertaista toimintaseikkailua etsivälle *Pokémon Ranger: Shadows of Almia* on toimivaa ajanvietettä sarjan seuraavaa pääpeliä odotellessa. Tehtäväpainotteisen rakenteensa vuoksi peli soveltuu loistavasti lyhyissä pätkissä pelattavaksi.

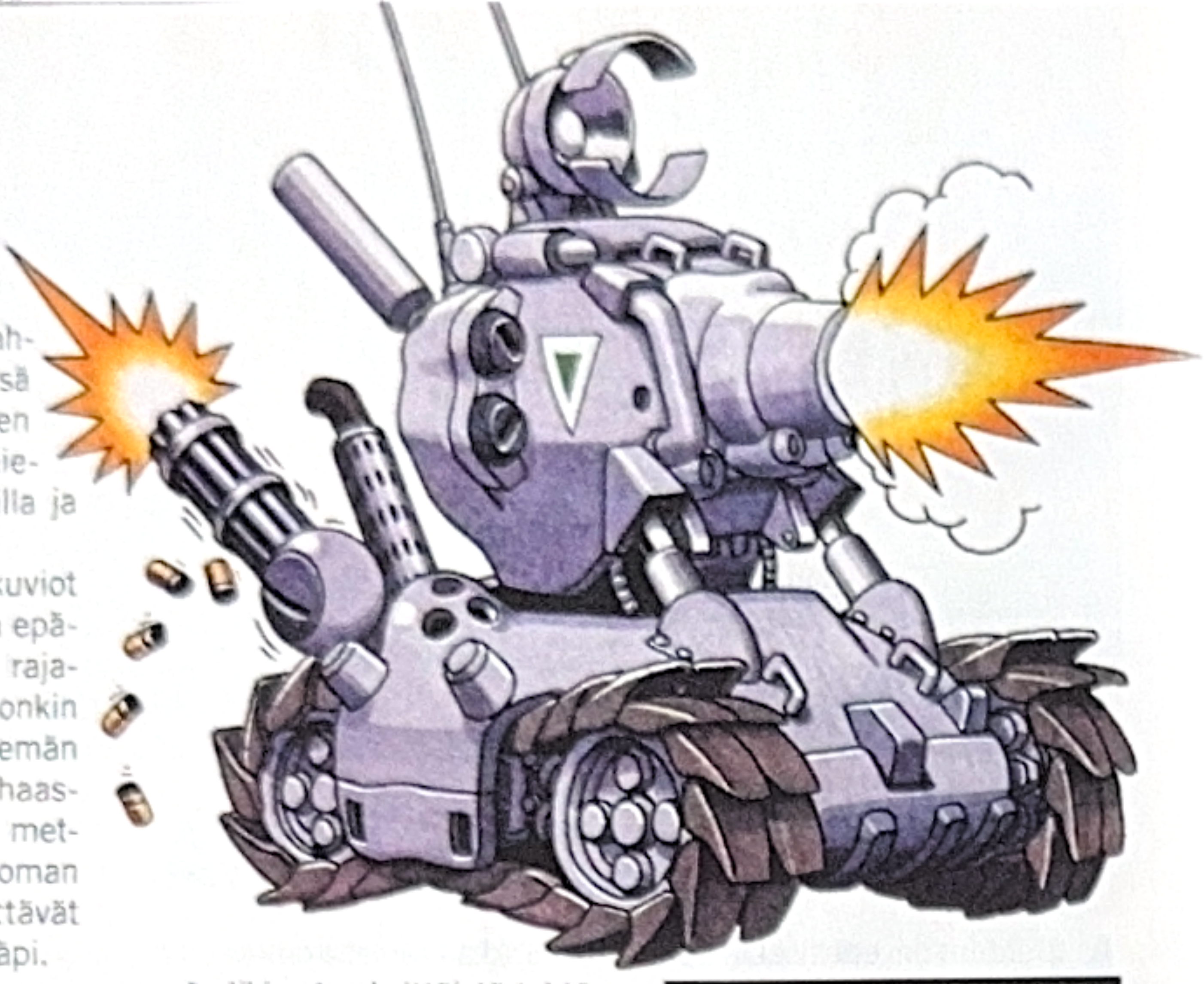
–MATIAS KAINULAINEN

POKÉMON RANGER: SHADOWS OF ALMIA
★★★

+ Yksinkertaista, mutta toimivaa seikkailua...
– ...joka toistaa samaa kaavaa alusta loppuun.

3+ **PELIKONEET:** DS

HERKKÄ LIIPAISINSORMI



Kolikkopelihalleista tuttua *Metal Slug* -pelisarjaa on nähty konsoleillakin moneen otteeseen. Sarjan uusin osa *Metal Slug 7* jätti pelihallit kokonaan väliin, ja sen ensiesiintyminen tapahtuu näin DS:llä. Pieniruutuinen käsikonsoli kuulostaa erikoiselta valinnalta vauhdikkaalle räiskintäpelille, mutta toisaalta tällainen kaksiulotteinen vanhan tyylin peli löytää DS:llä paremmin yleisönsä kuin isommilla kotikonsoleilla.

Pelin kolikkopelijuuret huomaa heti. Vaikeustaso on kova ja kuolo korjaa tiuhaan tahtiin, aivan kuten lisäkolikoita rohmuavan pelin kuuluukin. Pelihahmo joutuu raivaamaan tiensä sotilaiden, avaruusolentojen ja mutanttien läpi mitä mielikuvituksellisimmilla aseilla ja aluksilla.

Metal Slugien juonikuviot ovat aina häilyneet jossain epämääräisen ja epäilyttävän rajamailla, mutta pääosassa onkin itse räiskintä. Pelin seitsemän kenttää tarjoavat kovan haasteen korkeiden pisteiden metsästäjille tai liki mahdottoman haasteen niille, jotka yrittävät päästä pelin kuolematta läpi.

Muille pelaajille, eli suurimmalle osalle, *Metal Slug 7:n* kentät on nopeasti pelattu läpi, mikäli vain käyttää jatkomahdollisuuksiaan aina viimeisimmästä kentästä lähtien, ei pelin alusta. Se tuntuu hieman huijaamiselta, mutta toisaalta mahdollistaa pelin kaikkien kenttien näkemisen myös muille kuin superpelaajille. Yksinpelin lisäksi mukana on myös liki sata yksittäistä tehtävää ja haastetta, jotka tosin toistavat itseään varsin paljon.

Kaksiulotteisen grafiikan ja vanhanaikaisen pelattavuuden ystäville *Metal Slug 7* on herkkua. Mikäli kolikkopelihallien vanhakantainen ja armoton tyyli arveluttaa, peliä tuskin kannattaa hankkia.

–JANNE KAITILA

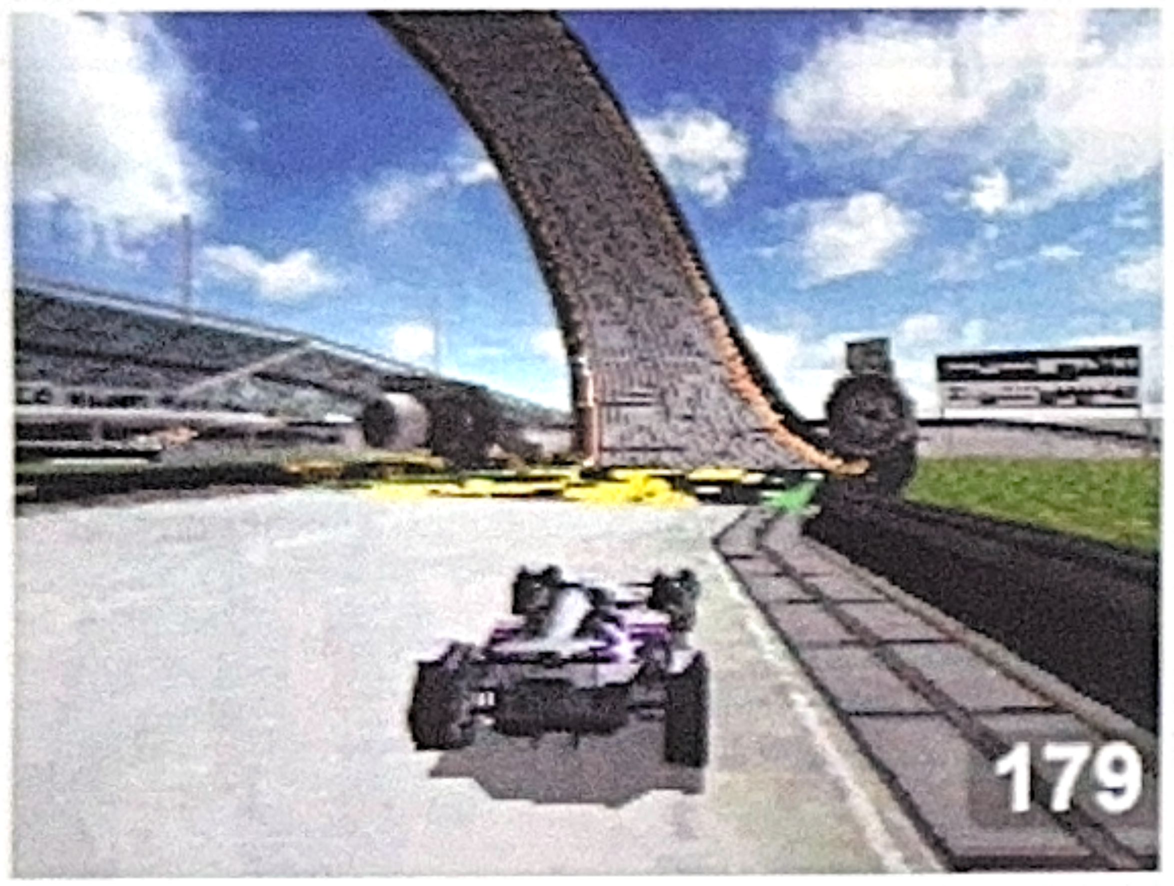
METAL SLUG 7
★★★

\+ Klassiset grafiikat ja pelattavuus...

– ...vetoavat vain tiettyihin pelaajiin.

12+ **PELIKONEET:** DS

MAINIO TASKURALLI



Nintendo DS:n pelivalikoiman ehkä suurimpia vikoja on ollut asiallisten autopelien puute. Nyt kuitenkin onnisti, sillä pc-maailmassa lähes legendan asemaan noussut *Trackmania*-sarja on siirtynyt Nintendo DS:lle yllättävän kivuttomasti. Kyseessä ei ole mikään perinteinen kilpa-ajelu, vaan erilaisten hurjien ajohaasteiden ja tehokkaan rataeditorin yhdistelmä.

Pelillisesti asiat ovat kunnossa. Ajotuntuma pelin kolmeen eri autoluokkaan on laitteen mittapuulla todella hyvä, ja DS:n tehot huomioon ottaen myös piirtoetäisyydet ja ruudunpäivitys yllättävät positiivisesti. Jokainen kolmesta autoluokasta tarjoaa vaihtelevan määrän kisoja, ja haastavampia ratoja pääsee kokeilemaan, kunhan edelliset on läpäisty.

Pelissä on myös todella kattava rataeditori, jolla näppärä pelaaja loihtii itselleen uusia haasteita. Rataeditorin ja valmiiden ratojen jakamiseen liittyy kuitenkin pelin tärkein ongelma. Rataeditori on ohjeistettu todella huonosti, joten omien tuotoksien aikaansaaminen vaatii valitettavan suuria ponnistuksia eikä sovi herkkähermoisille. Valmiiden tuotoksien jakaminen ja uusien ratojen lataaminenkin on tehty valitettavan vaikeaksi, sillä keskitettyä Wi-Fi-palvelua tälle ei ole.

Trackmania DS on pohjimmiltaan hyvin tehty ajopeli. Se pysyy uskollisena esikuvalleen, mutta valitettavasti sen suurin riemu jää puutteellisten nettiominaisuuksien ja korkean oppimiskynnyksen omaavan rataeditorin alle. Toisaalta pelin oma ratavalikoima on jo itsessään laaja ja haastava. Tämänlaiset nopeat autokisat ovat laitteelle sopivaa pelattavaa, josta on helppo nauttia myös lyhyinä pätkinä.

–TERO LEHTINIEMI

TRACKMANIA DS
★★★

\+ Todella hyvin toimiva autopeli...

– ...jonka potentiaalin hyödyntäminen on jätetty puolitiehen.

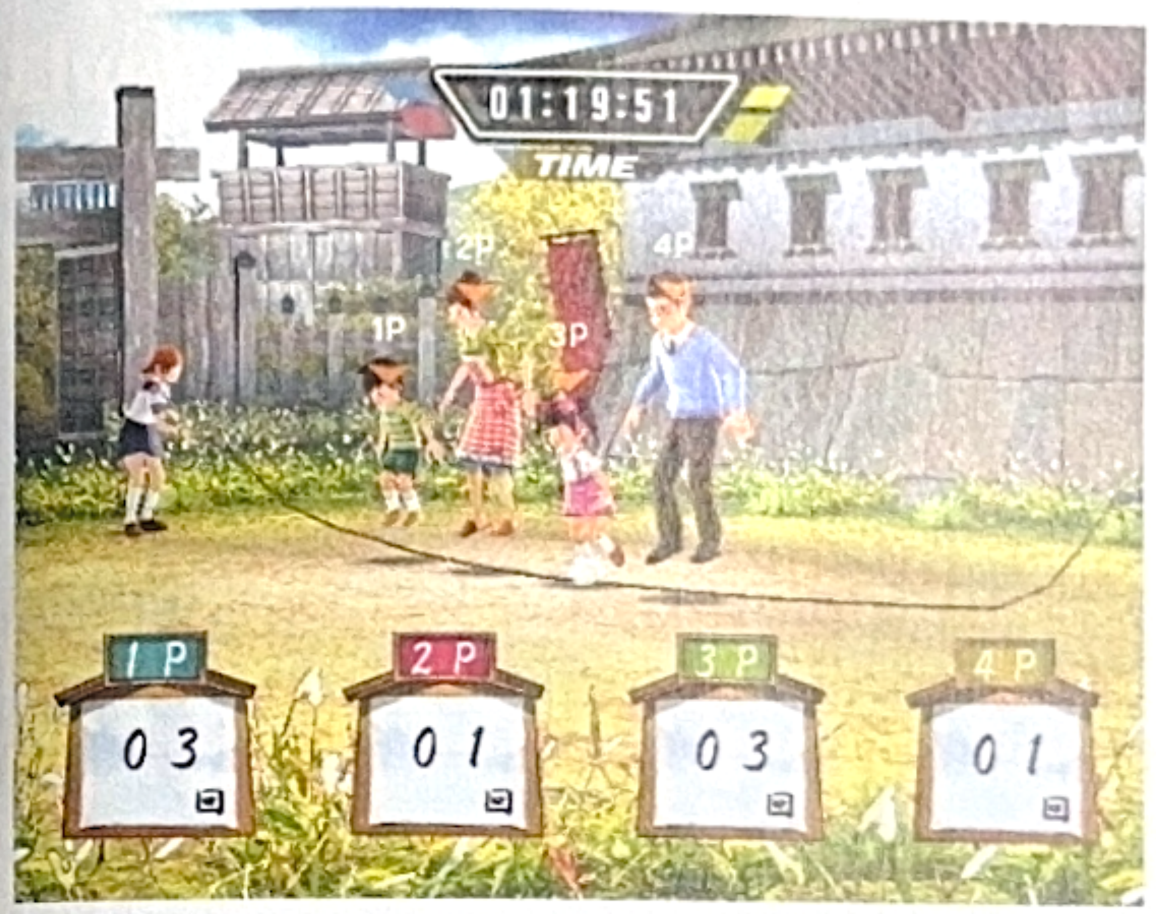
3+ **PELIKONEET:** DS

PERHE ON PAHIN

Suosiolla on hintansa. Samalla kun Wii on noussut maailman suosituimmaksi kotikonsoliksi ja käsikonsoli DS suosituimmaksi pelikoneeksi yleensä, niille on alkanut ilmestyä liian paljon pelejä. Hyviä pelejähän ei koskaan ole liian paljon, mutta ahneus ajaa pelifirmat tuottamaan pelejä, joita varten on kehitetty ilkeä termi "shovelware" eli lapiopelit. Sanalla kuvataan sitä, kuinka yhtiöt lapioivat pelejä markkinoille läjäpäin laadusta juuri välittämättä.

Wiin *Family Party* ei siksi herätäkään luottamusta. Pelin nimi kertoo, että kyse on perheystävällisestä minipelikokoelmasta, joka on shovelwaren suosikkilajityyppi. Ja niinhän se menee, että *Family Party* ei ole aivan paras Wiin bilepeleistä.

Teknisesti se ei ole toki pahinta lajia, ja iloiset äänet sekä musiikki tekevät hilpeän tunnelman, vaikka ulkoisesti peliä ei voi suuremmin hehkuttaa. Kolmenkymmenen minipelin valikoima on kattava, ja valinnanvaraa on perinteisten ammuskelujen, tasapainoilujen, vauhtivispausten ja muiden perinteisten lajien välillä. Perheystävällinen asenne näkyy jopa valittavien pelihahmojen laadussa: valinnanvaraa on pikkupojasta ärhäkkään mummeliin.



Pihtiputaan mummon ei ole kuitenkaan aivan helppo tarttua *Family Partyyn*. Minipelien ohjaus on nimittäin aika kummallista. Samassa 30 sekuntia kestävässä lajissa saattaa joutua heiluttamaan Wii-kapulaa kuin kärpäslätkää, painelemaan välillä A- ja B-nappeja vuoronperään ja sitten yhtä aikaa. Allekirjoittanutkin hämääntyi aluksi täysin muutamassa *Family Partyn* minipelissä, vaikka takana on runsaasti vääntöä vastaavien bilekokoelmien parissa. Plussaa on annettava taas muutamasta onnistuneesta pelistä, joissa liikeohjausta on käytetty järkevästi.

Ei *Family Party* huonointakaan Wii-viihdettä ole, mutta kun esikuvina ovat *Wii Sportsit* ja *Wii Playt*, niin kyllä yrityksen pitäisi olla paljon kovempaa. Jos minipelikokoelmia on pakko tehdä, niin olkoon niissä sitten myös jotain uutta tai erikoista. Muuten ne saisi haudata samalla lapiolla, jolla ne tänne tuotiinkin.

–JANNE PYYKKÖNEN

FAMILY PARTY: 30 GREAT GAMES
★★

\+ Pari hyvää minipeliä...

– ...ja monta huonoa.

3+ **PELIKONEET:** Wii

TYTÖTELTY MUSAPELI

Tyttöbändi-sanalla on Suomessakin rokkiväen keskuudessa perinteisesti vähättelevä sävy – ja aivan turhaan. Sama sana voi nimittäin tuoda mieleen myös The Donnasin, Sahara Hotnightsin, Kenickien, Dixie Chicksin, Sleater-Kinneyn, Banglesin tai Sugababesin kaltaisia nimiä, joten *Imagine: Girl Band* -pelin nimi herätteli hieman toiveita. Olisiko tässä nuoren pelaajan rytmipeli ehdalla naisenergialla? No ei.

Nuori naispuolinen kohdeyleisö tarkoittaa nimittäin *Imagine: Girl Bandin* tapauksessa laiskasti tehtyä ja ankeaa peliä pinkillä kuorrutuksella. Musapelille on pahaenteistä, jos valikoiden taustamusiikit saavat pelaajan hapuilemaan volyyminappulaa tuskissaan jo muutamassa sekunnissa.

Pelaaja voi valita yksinpelissä neljä eri uratilaa, joissa soitetaan soolokitaraa, syntikkaa, bassoa tai rumpuja. Se rajoittaa pelaajan käytännössä toistamaan yhtä neljästä ankeasta rytmipelistä, jossa naputellaan ruutua siellä lentävien pallojen tahtiin. Soiton välissä kuunnellaan bändikavereiden höpinää ja seurataan hitaasti etenevää menestystarinaa paikalliskirjastosta areenoille nousevasta tyttöbändistä.

Imagine: Girl Bandin pahin ongelma on sen musiikki. Bändin lajityypiksi voi valita rokin, popin tai erikoisuutena funkin, mutta käytännössä rytmipeleissä onnistuminen tuottaa samanlaista ankeaa pörinää joka tapauksessa. Biisit eivät ole kummoisia. Bändisoundi on niin ankea, että välillä voi epäillä seuraavansa retrobändiä, joka tuottaa biisinsä 20 vuotta vanhalla kotimikrolla. Samoja hirvityksiä on pakko lisäksi soittaa yhä uudestaan ja uudestaan. Tyttömeininkiä haetaan epätoivoisesti vaate- ja meikkausosiosta, jossa voi tuunata laatikkomaisia 3d-barbeja, joilla on kasvoillaan osuvan masentunut ilme.

Musiikista kiinnostuneille DS-tytöille suosittelen ennemmin *Guitar Heroja*, *Elite Beat Agents* -rytmittelyä tai Disney-prinsessa Hannah Montanan samanhenkistä *Music Jamia*, jossa on sentään kunnon sointi.

–JANNE PYYKKÖNEN

IMAGINE: GIRL BAND
★

\+ Siedettäviä rytmipelejä...

– ...ja sietämätöntä musiikkia.

3+ **PELIKONEET:** DS

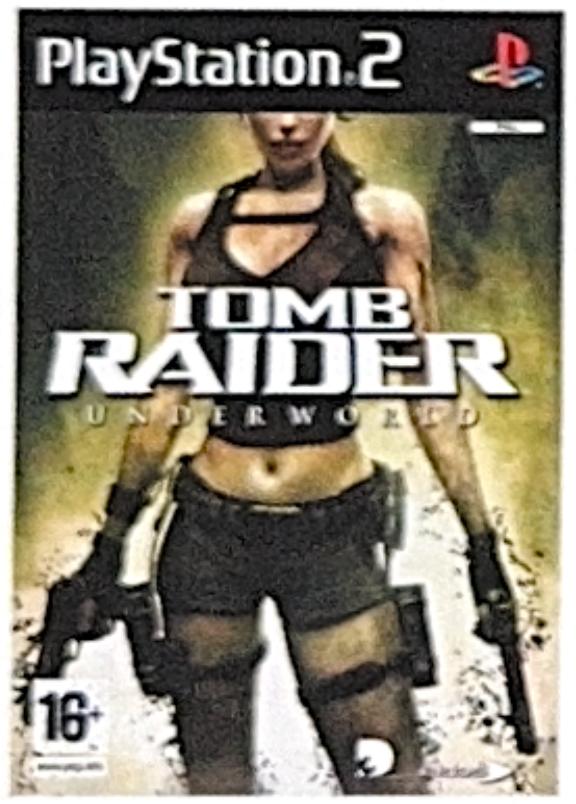
PS3
Tom Clancy's HAWX
69,90
Xbox 360 69,90
PC-DVD 49,90

ERÄ PSP-PLATINIUM-PELEJÄ 24,90/kpl

Star Wars Lethal Alliance, Rainbow Six Vegas, Prince of Persia Rival Swords, Open Season Karvakamut, Final Fantasy Crisis Core, Driver 76 ja Brothers in Arms D-Day.

CHRONO TRIGGER (DS) **49,90**

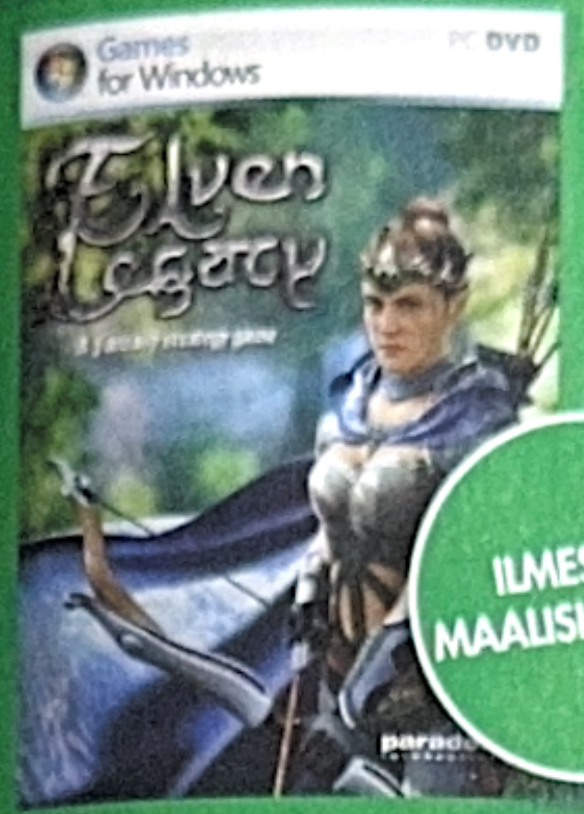
PS2
Jeep Thrills
19,95



PS2
Tomb Raider Underworld
34,90

PS2
Snow X Racing
19,95

PS3
Disgaea 3: Absence of Justice
69,90



PC-DVD
Elven Legacy
32,90

ILMESTYY MAALISKUUSSA!

PC-DVD
World In Conflict Complete Edition
29,90

ILMESTYY MAALISKUUSSA!

PC-DVD
Trainz Simulator 2009 World Builder Ed.
39,90

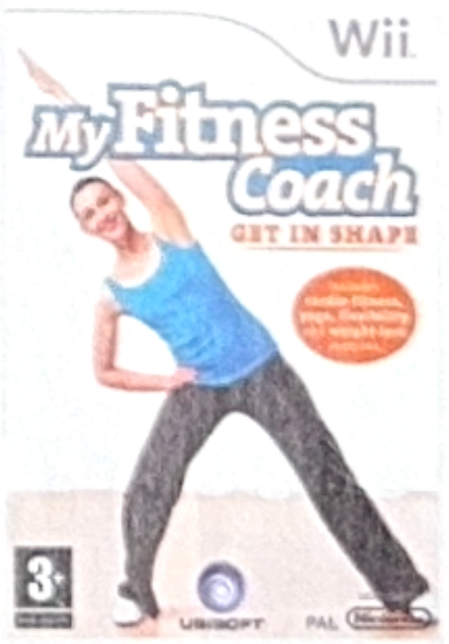
ILMESTYY MAALISKUUSSA!

PC-DVD
DCS: Black Shark
39,90

GUITAR HERO III + AEROSMITH + KITARA **72,90**

PC-DVD
Exclusive Colin McRae Dirt
14,95

PC-DVD
Exclusive Fallout Collection
14,95



Wii
My Fitness Coach
34,90

DS-VERSIO 29,90

Wii
Army Men: Soldiers of Misfortune
29,90

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

HÄVIÄJÄSTÄ HAASTAJAKSI

Paljosta on *Pro Evolution Socceria* kiittäminen. Ilman sitä ei Electronic Artsin *FIFA*-sarja olisi muodostunut niin hyväksi ja nykyisin jo *PESiä* paremmaksi jalkapallopelisarjaksi. Käsikonsoleilla *FIFA* ja *PES* ovat kuitenkin kummatkin olleet pettymyksiä.

FIFA 09 DS:llä oli jo hyvä kokonaisuus, mutta niin on myös Gameloftin *Real Football 2009*, jonka kannessa komeilee Arsenalin **Cesc Fabregas**. Valitettavasti pelin aitous on silmänlumetta. Suurin osa joukkueista sisältää oikein nimettyjä pelaajia, mutta esimerkiksi seurajoukkueet eivät pelaa oikeilla nimillään. Tosi futisfaneja autenttisuuden puute varmasti haittaa.

Onneksi *Real Football 2009* pelittää varsin hyvin ja pitkälti samalla tavalla kuin *Pro Evolution Soccer*. Harhautukset ja pelinrakentelu toimivat hyvin.

Kosketusnäyttöä hyödynnetään useammalla eri tavalla. Normaalisti peliä pelataan ohjaamalla pelaajia ristiohjaimella. Vedot ja syötöt suoritetaan napeilla.

Nämä hommat voi kuitenkin hoitaa myös piirtämällä syöttö- tai vetosuunta kosketusnäytölle. Tämä vaatii tottumista, mutta systeemi toimii yllättävän hyvin. Itse kuitenkin käytin kosketusnäyttöä vain joukkueen rakenteen muokkaamiseen lennossa. Pelaajien pelipaikkoja voi muokata yksinkertaisesti vetämällä heitä eri paikkoihin.

Real Football 2009 on hiukkasen vaikea, mutta viihdyttävä futispeli, joka ei kuitenkaan kykene tarjoamaan *FIFA 09:n* aitoutta, saati lukuisia pelitiloja. Hyvä futispeli kuitenkin.

–THOMAS PUHA

REAL FOOTBALL 2009
★★★

\+ Kekseliäs tapa hyödyntää kosketusnäyttöä.

– Aitojen joukkueiden puuttuminen.

3+ **PELIKONEET:** DS

ISOJEN MIESTEN SHOW

Wrestling tuo viikoittain miljoonille katsojille huikeaa viihdettä, jossa satakiloiset körmyt hyppivät ilman halki toistensa päälle ja takovat toisiaan päähän useiden minuuttien pituisissa matseissa. Hyvään ja viihdyttävään show-meininkiin painottuva urheilun muoto sopii mainiosti videopeliksi.

Ikävä kyllä tuorein *Smackdown vs. Raw* ei ole enää parhaimmassa ottelukunnossaan. Sen iskusta on kadonnut terävin kärki eikä puristus enää riitä. Sarjalla alkaa olla takanaan vähän turhan pitkä ura, joka on verottanut puhtia selvästi.

SvR2009 on käytännössä sama peli, mitä se on ollut jo yhdeksän vuoden ajan, kun sarjan ensimmäinen osa ilmestyi. Toki mukaan on tuotu iso kasa uusia ominaisuuksia, kuten taistelijan painon tunnistava systeemi, uusia liikkeitä, monipuolisempia minipelejä ja niin edelleen, mutta perusteet ovat täysin samat. Sarja kaipaisi kipeästi uutta verta ja uusia ideoita.

Joka tapauksessa *WWE*-pelin tuorein osa on mukavaa mättöä, ja etenkin hyvässä porukassa homma toimii mainiosti. Wiillä liikkeitä pääsee suorittamaan liikkeentunnistavan ohjaimen avulla, ja tämä toimii vallan mainiosti. Wii-ohjausta ei voi sujuvaksi kehua, mutta liikkeiden pamauttaminen omin käsin tuntuu mahtavalta, ja sen ansiosta Wii-versio tarjoaakin jotain, mihin muut versiot eivät pysty.

Smackdown vs. Raw 2009 on ostamisen arvoinen niille, jotka eivät ole pelanneet sarjan aiempia osia liikaa. Niiden loppujen taas kannattaa harkita, onko käytännössä sama peli enää ostamisen arvoinen.

–EEMELI REKUNEN

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009
★★★

\+ Toimivaa mättämistä...

– ...jota on kuitenkin nähty jo useaan otteeseen.

16+ **PELIKONEET:** Wii, Xbox 360, PS3, PS2, DS, PSP

SIILI PAISKII TÖITÄ YÖTÄ MYÖTEN

Segan Dreamcastille kymmenen vuotta sitten julkaistu *Sonic Adventure* oli sinisen vauhtisiilin onnistunut avaus kolmiulotteiseen maailmaan. Sen jälkeen Sonicin tähti on himmennyt huomattavasti, ja pohjanoteerauksena voi pitää vuoden 2006 ytimekkäästi nimettyä *Sonic the Hedgehogia*.

Sonic Unleashed tuntuu ensimetreillä paluulta vanhaan kunnon Sonic-kaavaan – vauhtia, kiperiä tilanteita ja huimia maisemia. Kaiken kukkuraksi tässä uutukaisessa Sonic siirtyy saumattomasti kolmiulotteisesta kuvakulmasta kaksiulotteiseen. Harmi vain, että juokseminen muistuttaa edelleen enimmäkseen luistelua, ja tarkkojen temppujen tekeminen on hankalaa.

Vauhtiosuudet kattavat pelistä vain kolmasosan. Kenen idea lienee, mutta illan tullen Sonic muuttuu siilisudeksi. Karvainen mörökölli pistää robotteja halki, poikki ja pinoon venyvillä käsillään. Otus myös ratkoo vastaan tulevia pieniä pulmia. Siilisuden tehtävät kestävät liian kauan verrattuna päivätyönä pinkovan siilin sarkaan. Niitä myös vaivaa kehno kamera ja ärsyttävästi ripotellut tallennuspaikat.

Loput peliajasta vietetään maailmankiertueella. Sonicin on pelastettava planeettamme yhdessä kaverinsa Chipin kanssa ilkeän tohtori Robotnikin kynsistä. Erikoisin tuttavuus on eskimo, jonka nimi on Jari-Pekka. Ihan oikeasti.

Sonic Unleashed vapauttaa osan hahmonsa potentiaalista, mutta toinen puoli on jälleen kerran yhtä tyhjän kanssa. Sonicin olisi jo aika kasvaa ja luottaa omaan vetovoimaansa vailla turhia kikkailuja.

–SIMON ELO

SONIC UNLEASHED
★

\+ Kaivattu paluu juurille...

– ...on jätetty vahvasti puolitiehen.

PELIKONEET: Xbox 360, PS3

7+

KAIKKI HUKASSA

Nintendo DS:n pelivalikoimista löytyy kaikenlaista pientä ja näppärää. *Mystery Case Files: MillionHeirin* kohdalla molemmat kuvaukset pitävät paikkansa. Se edustaa nettiselaimissakin suosituksi osoittautunutta tavaroidenetsintäkaavaa, joka viihdyttää taskukonsolin kahdella näytöllä ja kosketuskynällä pienissä erissä.

Mikäli idea ei ole tuttu, kerrattakoon se nopeasti. Ruudulle ilmestyy erilaisia tavaroita pullollaan oleva kuva, jonka syövereistä on löydettävä kasa satunnaisesti listattuja esineitä. *MillionHeirissa* DS:n yläruudulta voi kätevästi silmäillä kuvaa kokonaisuutena, kun taas alaruudulla maiseman anteja tutkitaan lähemmin.

Yksinkertaista pelikokemusta väritetään dekkariteemalla, jota pyritään pitämään kasassa vaatimattomalla juonella: kuvista bongattavien esineiden olisi tarkoitus johtaa kartanostaan kadonneen miljonäärin jäljille. Koska aika on vähissä, on kussakin kentässä aikaraja sekä rajoitettu määrä vihjeitä.

Tavaroiden etsintää väritetään veikeillä apuvälineillä. Röntgenlaseilla voi bongailla tavarapinojen taakse hautautuneita esineitä, kun taas uimalaseilla voi kurkkia uima-altaisiin tai muihin vetisiin paikkoihin. Kenttien lopuksi tarjolla on erilaisia minipelejä, kuten palapelien kokoamista ja kuva-arvoitusten ratkomista. Ne tuovat kaivaan ihan kivaa vaihtelua, mutta kokonaisuus pysyy silti turhan yksinkertaisena täysihintaiseksi peliksi.

Mystery Case Files: MillionHeir on ihan mukava pikkupeli, jota kannattaa etsiä suurennuslasin kanssa vasta alelaarista.

–VILLE ARVEKARI

MYSTERY CASE FILES: MILLIONHEIR
★★★

\+ Pientä ja näppärää...

– ...mutta liian yksinkertaista.

3+ **PELIKONEET:** DS

PRINSSIN VAIKEAT PÄÄTÖKSET

Peleissä täytyy harvoin tehdä uhrauksia, ja siksi GameBoyn vanha *Fire Emblem* on viipynyt pitkään Nintendo DS:ni GBA-portissa. *Fire Emblemien* fantasiasodassa omat yksiköt tulevat tutuiksi ja rakkaiksi, mutta taistelukentällä nokkiinsa ottava ukkeli poistuu pelistä lopullisesti. Niinpä täydellisiin suorituksiin pyrkivä pelaaja voi junnata samoissa taistoissa viikkokausia.

Nyt DS:n uudessa *Fire Emblem: Shadow Dragonissa* meno on samaa, eikä ihme. Peli on toisinto sarjaa Japanissa aloittaneesta *Fire Emblemistä*, jota ei edes nähty täällä. Silti peli tuntuu turhan tutulta. Tarina kertoo taas kerran prinssistä, joka pelastaa kuningaskuntaansa valloittajilta muutaman uskollisen ritarin tuella. Alun perusjalkaväki ja ratsumiehet saavat hiljalleen tukea velhoista, lentävistä hevosista ja muista fantastisemmista sotilaista, ja parin kuningaskunnan kahina paljastuu koko maailmaa uhkaavan Varjolohikäärmeen juoneksi.

Prinssi Marthin päätökset ovat yhtä kovia kuin ennenkin, sillä hän on ainoa pelihahmo, joka ei saa kaatua koko seikkailun aikana. Alussa pelaaja pakotetaan jopa uhraamaan miehiään harhautusliikkeisiin, mikä alleviivaa menetyksien pysyvyyttä. *Fire Emblemin* vuoropohjainen sota on taas samaa kuin ennenkin: pelaaja valitsee vuorotellen miekkamiehiä ja siirtelee ne sopiviin asemiin sekä muodostelmiin taistelua varten. Kivi, paperi ja sakset -tyylinen yksiköiden voimatasapainokin on tallella.

Tekniseltä kannalta *Shadow Dragon* on laiska tapaus. Peli ei näytä ja kuulosta juuri kummoisemmalta kuin vuosia vanha GameBoyn *Fire Emblem*, ja DS:n kosketuskynä on heikompi ohjausväline kuin perinteinen ristiohjain. Se harmittaa, sillä ei näin hauska peli kovin kummoisia uudistuksia kaipaisi. Tällaisenaan *Shadow Dragon* tuntuu kierrätystavaralta. *Fire Emblem* -tulokkaiden DS-koneissa se viihtynee silti yhtä kauan kuin edeltäjänsä minun GameBoyssani.

–JANNE PYYKKÖNEN

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON
★★★

\+ Perinteikäs strategiapeli tuntee vahvuutensa...

– ...ja unohtaa uudistua.

7+

PELIKONEET: DS

HYVÄÄ KARMAA PELIN TÄYDELTÄ

Nintendon leppoisa kyläsimulaatio saavutti DS-käsikonsolilla vankan suosion. Nyt peli tulee Wiille.

Animal Crossingin pelaaminen etenee pienin askelin, tovi tai kaksi päivässä. Temmellyskenttänä on kylä, joka noudattaa vuorokauden- ja vuodenaikojen rytmiä. Pelaamista ovat erilaiset askareet, kuten hedelmien tai hyönteisten kerääminen, kalastaminen tai asioiden juokseminen kanssa-asukeille. Niiden lisäksi voi nyt hypätä bussiin, joka vie kaupunkiin keskelle kulutusjuhlia.

Neljä pelaajaa voi luoda hahmon samaan kylään ja puuhastella siellä vuorotellen. Lisäksi kavereiden kylissä voi vierailla, joko verkon tai DS:n välityksellä. Kutakin kylää asuttavat pienet eläinhahmot ovat persoonia, jotka antavat pelille sen varsinaisen luonteen. Pelisarjan hahmojen vuorosanailu on ollut aina ainutlaatuista, eikä tämä versio tee poikkeusta.

Pelaaminen Wiimote-ohjaimella on varsin leppoisaa, kun hahmoa ohjataan osoittamalla ruutua ja kaikki tapahtuu paria nappia painamalla. Kun pelin rytmi on verkkainen, ohjaaminen on kuin kaukosäädintä osoittelisi.

Vaikka uudistuksia voi moittia kosmeettisiksi, tärkeintä on, että *Animal Crossingin* kultainen sydän on ennallaan. Wiin joululahjapaketista käärineille se avaa uudenlaisten pelifiilisten maailman, johon kiintyy niin, että kylässä haluaa puuhastella joka päivä.

–AKI JÄRVINEN

ANIMAL CROSSING: LET'S GO TO THE CITY
★★★★

\+ Hyväntahtoisen kyläelämän vetovoima on tallella...

– ...mutta konkarit kaipaisivat lisää uutta tekemistä.

3+

PELIKONEET: Wii

VAMPYYRIN KOTI-IKÄVÄ

Kun pariisilainen oopperalaulaja Mona De Lafitte herättää vampyyri Shrowdy von Kieferin huomion, tilanne on selvä: tytsi päätyy vangiksi Shrowdyn linnaan Draxsylvaniaan. Kiitos Shrowdyn, Mona päätyy itsekin vampyyrien joukkoon, mutta kummoista uskollisuutta omiaan kohtaan ei neidiltä löydy: heti ensimmäisen tilaisuuden tullen pakosuunnitelma pannaan käytäntöön.

Ne, jotka valittavat, ettei kukaan tee enää perinteisiä seikkailupelejä, joissa saa rauhassa naksutella hiirtä, pohtia pulmia ja puhua ihmisten kanssa, voivat iloita. Tämä on tasan sitä itseään. Moinen vanhan koulukunnan tyyli on kuitenkin hiukan kaksipiippuinen asia. Monilta osin ja erityisesti grafiikan puolesta *A Vampyre Story* tuntuu vanhanaikaiselta.

Pelin varsinainen sydän on sen sisällössä, kuten kunnon seikkailupelissä pitääkin olla. Pelin dialogi on hyvin runsasta ja pääsääntöisesti hyvin kirjoitettua. Vitsejä ladellaan jatkuvalla syötöllä, ja vaikkei peli oikeasti olekaan ihan niin nokkela kuin se kuvittelee olevansa, mukaan mahtuu paljon aidosti hauskaa materiaalia. Mikä tärkeintä, *A Vampyre Storyyn* on saatu pestattua ensiluokkaiset ääninäyttelijät, jotka revittelevät estottomasti repliikeillään. Pelissä voi usein puhua myös yllättäville asioille, jotka ajoittain myös puhuvat takaisin – Shrowdyn linna kun on varsin outo paikka. Kertaakaan ei tunnu siltä, että nyt nämä tyypit voisivat lopettaa länkyttämisen, vaikka dialogia on hyvin paljon.

A Vampyre Storya pelatessa on toki selvää, ettei kyseessä ole mikään isolla rahalla tehty tuotos. On kuitenkin mukavaa nähdä pitkästä aikaa loistoesimerkki klassisesta seikkailupelistä.

–MIKKO RAUTALAHTI

PELIPLANEETTA.NET

A VAMPYRE STORY
★★★

\+ Nokkela ja hauska peli...

– ...on vanhanaikainen ja vähän kmpelö.

PELIKONEET: Pc

7+

KAHELIA DEKKARITOIMINTAA

Sam & Max herättää paljon muistoja. Eläinkaksikko tähdittää yhtä 1990-luvun rakastetuinta seikkailupeliä, ja edustaa tätä näkyä lähes kuolleeksi julistettua osoita ja klikkaa -pelilajityyppiä. Wiille kääntyneellä *Sam & Max: Season Onella* on suuret saappaat täytettävänään.

Sam-koira ja Max-jänis ovat kahjoja yksityisetsiviä, joiden tavanomaiset tutkimusmetodit ovat jokseenkin kaaottisia. *Season Onen* kuudessa eri tapauksessa tutkitaan värikkäitä ympäristöjä ja jututetaan koomisia hahmoja, yleensä nokkelan dialogin ja pienen huumorinkukkasen keinoin.

Erikoisia rikostapauksia tutkitaan osoittelemalla Wiin kauko-ohjaimella pelialueiden esineitä ja hahmoja. Sam nappaa talteen kaikki tarpeelliset esineet, minkä jälkeen niitä voi käyttää ympäristön muihin anteihin. Tapausten pulmatilanteiden ratkaisut ovat sarjakuvamaisella ajattelutavalla hyvin päivänselviä, vaikka toisinaan pelihahmot antavat keskusteluissa vain epäsuoria viittauksia tavoitteista. Englannin kielen hallitseminen onkin pakollista etenemisen kannalta, sillä tapahtumat ovat erittäin tarina- ja dialogivetoisia.

Tapausten käsikirjoitukset ovat parhaimmillaan loistavia ja pahimmillaan ärsyttäviä, mutta käänteet ja vitsejä vääntävät hahmot kuuluvat pelin kantaviin voimiin. Valitettavasti *Sam & Max* sisältää pelikokemusta liikaa häiritseviä tekijöitä, kuten käsittämättömiä ruudunpäivitysongelmia, ääninäyttelyn katkeilemisia sekä jonkinmoisia lataustaukoja. Ilman näitä peli ansaitsisi ehdottomasti lisää suitsutusta.

–VILLE ARVEKARI

SAM & MAX: SEASON ONE
★★★

\+ Osoita ja klikkaa -pelit ovat vielä voimissaan...

– ...kunhan tekniikka saadaan kuntoon.

12+

PELIKONEET: Wii, pc

KUNINGAS ON PALANNUT

Yksi vastaan yksi -tappelupelit ovat edelleen suosittu videopelien lajityyppi. Mikäs sen hauskempaa kuin ottaa vaikkapa pikkuveljestä tai iskästä mittaa television ruudulla yksi vastaan yksi -tyyliin.

Historian merkittävin taistelupelisarja on eittämättä *Street Fighter 2* -sarja. 1990-luvun alussa aloittanut sarja loi pohjan sellaisille myöhemmin julkaistuille tappelupeleille kuin *Tekken* ja *Soul Calibur*. Perusjuttuihin lukeutuvat sellaiset seikat kuin äärimmäisen värikäs valikoima taistelijoita maailman joka kolkasta ja mielikuvitukselliset taisteluympäristöt.

Naamaan sattuu

Kukaan ei tee näitä pelejä niin hyvin kuin japanilainen Capcom, jonka *Street Fighter IV* on oikeastaan *Street Fighter 2:n* nykyaikaan päivitetty versio. Tässä on onnistuttu aivan uskomattoman hyvin, sillä peli näyttää aivan mahtavalta. Jo sen katseleminen saa hyvälle mielelle. Yltäkylläiset värit ja ilmeikkäät taistelijat tekevät heti vaikutuksen. Peli on kokonaisuudessaan tehty äärimmäisellä vakavuudella, mutta kuitenkin pilke silmäkulmassa. Esimerkiksi taistelijoidet ilmeet vääntyät taistelun tiimellyksessä hauskan näköisesti tilanteen mukaan.

Jokaiselle löytyy varmasti oma suosikkipelihahmo, ja jokaisella hahmolla on valtava määrä erilaisia taisteluliikkeitä, jotka on syytä opetella, jos haluaa pärjätä pelissä korkeammilla vaikeustasoilla.

Paketin kruunaa hyvin toteutettu nettipeli. Nettitappeluista kerätään pisteitä, jotka avaavat pelaajalle erilaisia titteleitä ja kuvia, joita tämä voi käyttää omassa profiilissaan, jota muut nettitaistelijat voivat katsella.

–THOMAS PUHA

STREET FIGHTER IV
★★★★★

+ Messevä grafiikka ja viihdyttävä peli.
– Tietokoneen antama vastus on usein epäreilu.

12+ **PELIKONEET:** Xbox 360, PS3

APUA, OLOHUONEESSANI ON GORILLA

PETZ: MY MONKEY FAMILY
★★★

+ Pätevä Nintendogs-kopio...
– ...voisi apinoida esikuvaansa vähemmän.

3+ **PELIKONEET:** DS

Nintendon supersöpöt *Nintendogs*-koiranpennut hullaannuttivat DS-pelaajat, mutta eivät niistä kaikki pidä. Digitaalisia dalmatialaisia kasvattavat pelaajat ovat varmasti kaikki saaneet kuulla kysymyksen "mikset hanki ennemmin oikeaa koiraa". Samaa ei tarvitse ainakaan kysellä *Petz: My Monkey Familyn* valinneilta pelaajilta, sillä tässä *Nintendogs*-kloonipelissä kasvatetaan apinalaumaa.

My Monkey Familyn kädelliset eivät suinkaan asu viidakossa, vaan pelaaja adoptoi gorillavauvan tai pikkuapinan virtuaaliseen omakotitaloon. Hoidokkia ruokitaan keittiössä, leikitetään pihalla ja vaatetetaan komerossa. Aivan, peli on periaatteessa aivan samanlainen kuin *Nintendogs* tai aiemmat *Petz*-yritelmät.

Tekniikka on kuitenkin tullut hieman eteenpäin. Kolmiulotteiset apinat ovat itse asiassa melko ilmeikkäitä, ja ne liikkuvat luonnollisesti. Ne eivät onneksi myöskään kärsi häpeästä, joten pikku gorillan voi pukea villapaitaan ja rusettiin huoletta.

Nintendogsin tavoin apinaköörin kasvattaminen vaatii tietynlaista mielentilaa ja -pelaajaa, ja jos koirat eivät kiinnostaneet, apinatkin kyllästyttävät taatusti tunnin pelaamisen jälkeen. Toisaalta hyvään vauhtiin pääseminen taas edellyttää pitkäpinnaista pitkän tähtäimen kasvatusta, sillä alussa ei ole käytössä juuri mitään leluja, ja jääkapissa on apinoille pelkkää kuivamössöä.

Pelintekijät eivät *Nintendogs*-klooneja tehdessään kokemuksen perusteella juuri mieti eläinhoitopelien lajityypin kehittämistä, vaan nopeaa tulosta pienellä vaivalla. Niinpä *My Monkey Familyn* digi-talokin on vähän karu paikka, vaikka näissä apinoissa onkin ehkä jopa enemmän luonnetta kuin esikuvissaan eli *Nintendogseissa*.

–JANNE PYYKKÖNEN

LATAAMO

Pelit netistä uusille koneille

Kaikki kolme uuden sukupolven pelikonetta – PlayStation 3, Wii ja Xbox 360 – tarjoavat omistajalleen nettipalvelun, josta voi ostaa uutta pelattavaa paljon täysihintaisia pelejä edullisemmin. Maksuvälineinä käyvät kaupasta ostettavat pistekortit tai luottokortti. Jokaisen laitteen valikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä.

RÄKÄPALLOJEN SUURI MATKA

Heti kättelyssä sanottakoon, että *World of Goo* kuuluu kiistattomasti kaikkien aikojen parhaiden ladattavien pelien joukkoon, samaan seuraan *N+:n* ja *Braidin* kanssa.

WiiWaressa julkaistu *World of Goo* haastaa pelaajan rakentamaan Goo-limapalloista koostuvia rakennelmia, siltoja ja torneja, joiden avulla jäljelle jäävät Goo-pallot pääsevät Goo-keräyspurkin suojiin. Sen hankalampaa ideaa ei tarvita, kun toteutus on näin nerokas.

Orgaaniset rakennelmat hytkyvät, kaatuilevat ja noudattavat muutenkin fysiikan lakeja, joten pelaajien on suunniteltava rakennelmansa oikein. Rakentelua maustetaan seitistä tarvittaessa irtoavilla limapalloilla, ansoilla, piikeillä sekä ilmapalloilla, joilla rakennelmaa voi tukea.

World of Goossa noustaan metrien korkeuteen ja ylitetään isoja kuiluja. Tavoitteena on koko ajan pitää rakennelma kasassa, mutta pihtailla kuitenkin rakennustarvikkeiden kanssa sen verran, että limapalloja riittää vielä maaliin asti. Nerokas peli!

–EEMELI REKUNEN

WORLD OF GOO
★★★★★

+ Erinomainen idea, loistava toteutus.
– Huumori ei välttämättä iske kaikkiin.

3+ **PELIKONEET:** Wii, pc

LÄTKÄÄ KUUDELLE

EA:n *NHL*-sarja on ottanut huikeita edistysaskelia viimeisten vuosien aikana. Vanha toimintamaisempi *NHL* on painunut unholaan, kun EA puskee markkinoille loistavaa ja realistisempaa lätkäpeliä. *3 on 3 NHL Arcade* tuo kuitenkin ripauksen takaisin vanhoista ajoista ja lisää siihen vielä rutkasti uusia asioita, kuten isot päät.

3 on 3 on yksinkertainen peli, jonka oppii sekunneissa. Nimenomaan kavereiden kanssa pelattavaksi tarkoitetussa pelissä pelaajat ovat isopäisiä piirrosmaisia hahmoja, jotka runnovat toisiaan kaukalossa ylivedetyn rajusti. Mukana on myös erikoiskykyjä, joilla esimerkiksi vastustajan veskan voi muuttaa pikkiriikkiseksi, omaa luistelu- tai vetonopeutta voi lisätä ja niin edelleen.

3 on 3 on todellinen menestysresepti. Se on välitöntä hupia, ja porukassa sen pelaaminen on erittäin nautinnollista. Pelaaminen on helppoa ja itse peli on helposti lähestyttävä. Loistava alle kymmenen euron hintainen rymistely.

–EEMELI REKUNEN

3 ON 3 NHL ARCADE
★★★★

+ Hauskaa ja toiminnallista.
– Ei kaikkein syvällisin peli.

12+ **PELIKONEET:** Xbox 360, PS3

SANO "AAA"

Maw poikkeaa linjasta siinä mielessä muihin ladattaviin peleihin nähden, että 2d-näpertelyn sijasta *Maw* tuo ruudulle kauniit 3d-grafiikat ja suhteellisen massiiviset ympäristöt.

Mekaniikaltaan *Maw* on perustasoa. Jokaisen kentän alussa opetetaan kikka tai kaksi, joiden avulla sitten ratkotaan pulmia. Pelaajalla on käytössään vaaleanpunainen avaruuskoira, joka napsii tielleen osuvia olentoja parempiin suihin. Matkan varrella koira kasvaa, ja sen kyvyt kehittyvät. Päähahmolla on käytössä sähköinen koirantalutushihna, jonka avulla se paimentaa lemmikkiään, mutta raahaa myös pelimaailmasta löytyviä objekteja mukanaan. Iso osa pulmista perustuu tämän välineen sekä koiran käyttöön.

Maw tuo mukanaan mukavia ideoita, ihan mukiinmenevän graafisen tyylin sekä muutamia hyviä hetkiä. Aloituskynnys on matala, sillä alkupään pulmat ovat hyvin kevyitä. Eteenpäin pääsee aluksi vain syöttämällä kaikki kentän elukat koiralle.

Mawin pelaa nopeasti, mutta varsinaisia tyhjiä hetkiä sen parissa ei tule. Ladattavien pelien joukossa *Maw* onkin ehdoton valinta.

–EEMELI REKUNEN

MAW
★★★★

+ Iso ja kaunis.
– Voisi kestää pidempäänkin.

PELIKONEET: Xbox 360

7+

h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1376, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Pupatti
AVUSTAJAT: Juha Wakonen, Thomas Puha, Eemeli Rekunen, Ville Arvekari, Mikko Rautalahti, Mika Huttunen, Antti Miutta, Janne Kaitila, Simon Elo, Miikka Lehtonen, Tero Lehtiniemi, Matias Kainulainen, Aki Järvinen

ULKOASU
Aassi Mattila

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1376, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET

TILT PELAAJAN PELIKAUPPA: Citykäytävä Helsinki, Trio Lahti, Hansakortteli Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo, Ideapark Lempäälä

PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Lohja, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu Raksila, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Raahe, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Viikki, Zeppelin

PRISMA TILT

KOLUMNI

ANTAKAA ARMOA!

Näin 30 ja 40 ikävuoden väliä raskaasti tarpovana on moneen otteeseen tullut mieleen, että me 1970-luvulla syntyneet – ja varsinkin 1970-luvulla syntyneet pelaajat – olemme varsinainen viihteen väliinputoajasukupolvi. Emme suinkaan siinä mielessä, että meiltä olisi puuttunut materiaa ja hupia, vaan huvituksiimme ja elämänarvoihimme kohdistuvan paineen ja paheksunnan takia.

Kun olimme pieniä, ruskean ja oranssin sävyisen estetiikkamme keskellä oli itsestään selvää, että maailmassa on televisio. Se kesämökin kirkuvanpunaiseen muoviin verhottu matkatöllö oli toki mustavalkoinen, mutta kotona olohuoneessa oli värillinen. Sieltä tuli *Viisikkoa*, *Sheriffi McCloudia* ja *Noppaa*. Televisio oli tietenkin niin koulun kuin valveutuneiden kasvattajien mielestä enimmäkseen roskaa, jolta lapsia piti varjella.

> "Pelaaminen ei vie rappiolle, koulukotiin ja kuritushuoneelle."

Varsinkin 1970-luvun lapset ovat kantaneet kaikkein visvaisimman stigman syntisen televisioviihteen seuraajina aikana, jolloin televisio oli jo joka kodissa, mutta sen holtiton katsominen oli vahingollisuudessaan vähintäänkin tupakointiin ja viinan juontiin verrattavissa.

Sitten tulivat kotitietokoneet. Ensin niitä perusteltiin opettavaisina, mutta mitäpä tässä itseään huijaamaan: kyllä se Commodore 64 oli kulmakunnan penskoilla pelikäytössä eikä oppimisvälineenä. Kun totuus selvisi, meidän toivottiin irrottavan nenämme tietokoneen ruudusta ja tekevän enemmän jotain muuta, terveempää – kuten katsovan vaikka televisiota, kun siellä näkee edes ihmisiä ja oppii hyödyllisiäkin käyttäytymismalleja.

Saimme ensimmäisten joukossa tietoverkot ja internetin ja tapasimme paljon uusia ihmisiä, joiden kanssa saattoi harjaannuttaa sosiaalisia taitoja – ja keskustella vaikka televisiosta. Mutta ne olivat tietenkin vääriä ihmisiä, samanlaisia epäilyttäviä nörttejä kuin me itsekin. Ovat edelleen, jos poliitikkoja on uskominen.

Kun kasvoimme aikuisiksi ja hankimme lapsia, olimmeko jo lunastaneet uskottavuutemme? Emme. Nyt meitä syyllistetään siitä, että annamme omien lastemme pelata ja käyttää internetiä muutenkin kuin sunnuntaisin puoli tuntia. Suhtaudumme hieman vaivautuneesti pahimpiin uhkakuviin, joita meille yrittävät tähdentää niin lastemme opettajat kuin median ammattitaivastelijat, mutta väkisinkin häpeämme voimakkaan painostuksen edessä.

Lastensuojelu sikseen, eikö meitä aikuisia voisi jo armahtaa? Meillä kolmi-nelikymppisillä, ensimmäisellä pelaajasukupolvella, on takanamme jopa 30 vuotta pelaamista. Meillä on lapset, puolisot, työpaikat, autot, omakotitalot ja kultaiset noutajat. Meillä on ne siitäkin huolimatta, että katsoimme *Sheriffi McCloudia* ja *Rambo*-leffoja sekä pelasimme *Raid over Moscowia* ja muuta asennehömppää. Olemme siis pitkällä kokemuksella elävä esimerkki siitä, että pelaaminen ei vie rappiolle, koulukotiin ja kuritushuoneelle.

Meiltä ei valitettavasti kuitenkaan kovin usein kysytä, meitä vain paheksutaan – myös kasvattajina. Ainakin niin kauan kunnes Wiin ja DS:n kaltaiset laitteet löytävät tiensä riittävän moneen olohuoneeseen, ja ensimmäistä pelaajasukupolvea koulussa kiusanneet tajuavat, mistä jäivät lapsina paitsi. Silloin ainakin lapsemme lopulta voittavat: pelaava aikuinen ei yritä sälyttää jokaista lapsen töppäilyä ja kasvatuksen puutetta vain pelien syyksi.

–Kirsi Lindh-Mansikka

Toimitussihteerinä työskentelevä kirjoittaja on toisen polven pelaaja, joka kasvattaa jo kolmatta pelaajasukupolvea.

SEURAAVA LEHTI ILMESTYY 17.4.2009

OSALLISTU: WWW.PELAA.INFO

Arvoisa lukija, auta meitä parantamaan *Pelaa!*-lehteä ja voita samalla itsellesi huikea yli 200 euron hintainen *Guitar Hero: World Tour* -bändipelipaketti PlayStation 3:lle, jossa on pelin lisäksi mukana kitara- ja rumpuohjain sekä mikrofoni. Löydät lukijakyselymme lehden virallisilta sivuilta osoitteesta **www.pelaa.info**. Pelipaketti arvotaan jokaisen kyselyyn vastanneen kesken, ja antamiasi tietoja ei käytetä suoramarkkinointiin.

OSTA OMA XBOX 360 TÄNÄÄN!

Xbox 360: Pelaaminen on mahtavaa!

XBOX 360 – Pelejä ja viihdettä koko perheelle nyt lyömättömänä tarjouksena! Osta Xbox 360 -konsoli – saat 50 € takaisin!*

* Tarjous voimassa ostaessasi yhden Xbox 360 -konsolin sekä yhden tai useamman seuraavista tuotteista samalla ostokerralla: Lips, Scene It 2, Banjo Kazooie Nuts and Bolts, Halo Wars, Xbox 360 Wireless controller. Tarjous voimassa 16. helmikuuta–16. huhtikuuta. Lisätietoja osoitteesta: www.xbox.com/fi-FI/moneyback

69,90

Halo Wars

59,90

Banjo-Kazooie
Nuts & Bolts

49,90

Xbox360
Wireless Controller

69,90

Lips

64,90

SceneIT?
Box Office Smash

Bonusta jopa 5 %.

S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.

S-Etukortti

www.s-kanava.fi

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA